

MANGA
NOTICIAS – CÓMICS – PASATIEMPOS – OPINIÓN – PÓSTERS – HENTAI
Año 5 - Número 44 - Incluye CD-ROM - 4,80 €
Minami
Anunciada en TV
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
El Retorno del Rey
Matrix Revolutions
Strawberry Eggs
Y este mes las jornadas de
Tenerife · Zaragoza · Toledo
犬夜叉
INU YASHA
y además...
Fushigi Yuugi, Lone Wolf and Cub, 12 Reinos, Love Hina, Gensomaden Saiyuki, ¡y muchísimo más!
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS
00044
8 414090 223881
GRAN HERMANOTAKU 3 (XP) – OPERACIÓN FRIKI 2 – JAPÓN PRÁCTICO

¿CANGREJOS?



El mundo ha cambiado. Lo siento en el agua. Lo siento en la tierra. Lo huelo en el aire. Mucho se perdió entonces, pero nadie vive ahora para recordarlo...

Así hubiera empezado mi editorial. Sería una de las cosas que habría tenido indulto y se hubiera podido hacer después del salón del manga de BCN (pues en realidad para dicho evento la revista tendría que estar ya en imprenta, pero por eso del aluvión de noticias que seguro que se produce, conseguí tras mucho pelearme con el jefe reservar algunas páginas para después, como por ejemplo las noticias). Habría hablado de lo viejos que nos sentimos los que llevamos aquí desde el boom de principios de los 90 (y antes) ahora que paseamos entre aficionados que muy bien podrían ser nuestros hijos. De lo necesarios que somos los que hemos vivido toda la historia del manganime en nuestro país ahora que las nuevas generaciones no es ya que no conozcan los clásicos, es que ni siquiera saben lo que se ha emitido o publicado en España. Pero, en general, de que pese a que considero que el espíritu de los otakus actuales no llega a la suela de los zapatos del que teníamos nosotros entonces, creía que el mundillo había cambiado mucho para mejor. De ahí mi principio en plan Señor de los Anillos.

Sin embargo, hay algo en lo que las cosas no han cambiado, desgraciadamente. En lo malo. Nuestro mundillo sigue siendo algo marginal, algo a lo que se puede atacar porque no hay intereses defendiendo, y algo de lo que sacar polémica barata porque sus aficionados son sobre todo niños y adolescentes, un campo que la sociedad considera sinónimo de "subnormales profundos que no pintan nada".

Y así, cada vez que pasa algo malo con niños/adolescentes, la culpa es del manga, de los videojuegos, del rol, o de algo parecido.

La última ocurrió ayer. Dos niños de 9 y 13 años se ahorcaron en Valparaíso (Chile). Obviamente, nadie puede saber por qué lo hicieron, pero la "gente respetable" de Chile ya le ha echado la culpa a la serie Yu Gi Oh!

El porqué es sencillo. O no, porque nuestros expertos no han sido capaces de encontrar en la serie nada como lo que dicen los prebostes chilenos, lo más parecido es que por lo visto durante un episodio de la primera temporada el malo mata a los amigos del prota, y este los resucita mediante una carta mágica. Y como los niños eran aficionados y jugaban a las cartas de la serie, ya tenemos culpable. Poco importa que la serie sea un éxito mundial y en todo el globo nadie jamás haya hecho nada parecido, una diputada de Chile, apoyada por otra compañera diputada, ya ha presentado un proyecto en el congreso para que tanto el anime como las cartas sean erradicadas de ese país. Cosa a la que también ha colaborado el Seremi de Educación de esa región, que al parecer compró un mazo de cartas y sentenció que "simple vista el contenido de las cartas es tóxico por las imágenes que muestran: monstruos, sangre y armas". Te cagas.

Y esto resulta todavía más escandaloso si tenemos en cuenta que cuando hace poco aquí en España un aficionado del Deportivo murió en una pelea, nadie acusó al fútbol de nada. El deporte (y el fútbol) es bueno, es sólo que unos degenerados han demostrado su estupidez usándolo como excusa y/o dentro de ese marco, pero el fútbol no es malo. En cambio, cuando unos chavales mataron a un hombre en plan juego de rol, es que los juegos de rol convertían a la gente en asesina. Y cuando un chaval mató a sus padres con una katana, es que los videojuegos volvían a la gente asesina. Por la misma regla de tres, ahora una serie de dibujos está convirtiendo a los niños en suicidas. No es que fueran personas desequilibradas o con problemas que simplemente tenían esos temas por afición, no, es que dichas aficiones los llevaron a ser lo que eran. La justicia, la objetividad informativa y en general la categoría de los informadores profesionales me deja anonadado.

En fin, sólo podemos lamentar este desafortunado incidente, esperar que no se vuelva a repetir, y expresar nuestro apoyo a nuestros iguales chilenos, que tienen que soportar la estupidez y sensacionalismo que de momento nosotros sólo debemos aguantar en los medios de comunicación incluso en las altas esferas de poder. Ánimo, que aunque la estupidez humana es infinita, la esperanza es lo último que se pierde.

Poco más, porque no tendría mucho sentido ponerse ahora a hablar de las típicas cosas que comento siempre aquí, sólo que este mes la imagen la dedico a la serie, dejando para el siguiente a las chicas (e incluso chicos) del mes (parece que la idea ha tenido cierto éxito, animaos), que espero que los que hayáis ido al Salón del Manga de Barcelona y los que estéis a punto de hacerlo al ExpoCómic de Madrid os lo paséis bien, y que nos vemos el mes que viene con un número repletito de auténticas bombas.

Aunque no suelo emplear nada que no sea propio, este mes creo que nadie me culpará si a modo de despedida utilizo algo que ya saltó a la fama hace un par de años, y que ahora más que nunca hay que volver a repetir:

EL MANGA NO ES PELIGROSO, LA IGNORANCIA SÍ LO ES

Lázaro Muñoz
Lazaro@aresinf.com

Pocos lo sienten más que él...

Minami

AÑO 5 – NÚMERO 44

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
INU YASHA

AGRADECIMIENTOS...



Glénat




MANGALINE























NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Como está mandado, damos paso con estas líneas a la sección de noticias del mes, que viene cargada sobre todo con cuanto nos han dejado el IX Salón del Manga y las semanas inmediatamente posteriores -que repasaremos y completamos o ampliamos con otras tantas novedades de última hora que han ido aconteciendo, en las cuales nos detendremos algo más.

Y nos estrenamos, como siempre, con lo que tiene que ver con las publicaciones impresas. Debido al aluvión de novedades, nos centramos en estas y dejamos de lado las correspondientes entregas de los mangas en curso.

MANGA

Editorial Planeta de Agostini

1. Fénix - Volumen 2: El pájaro de fuego, de *Osamu Tezuka*
Tomos de 208 páginas - 7,5 euros

2. Tokyo Babylon, de *Clamp*
Tomos de 144 páginas - 6,95 euros

3. Manos entrelazadas, de *Miho Obana*
Tomos de 192 y 208 páginas - 6,95 euros

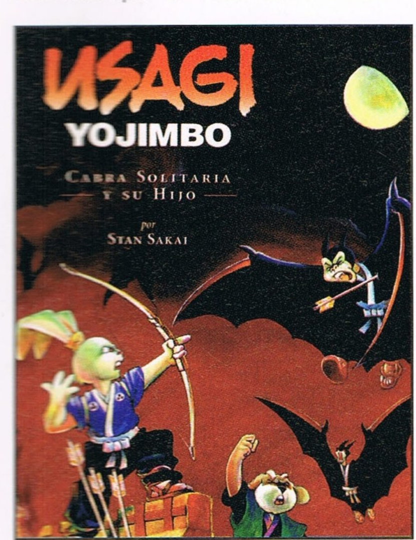
4. El lobo solitario y su cachorro, de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*
Tomos de 400 a 432 páginas - 10,95 euros

Y mencionamos también dos títulos que, aun no siendo de producción japonesa, pueden interesar a los lectores:

5. Usagi Yojimbo: cabra solitaria y su hijo, de *Stan Sakai*
Tomo de 160 páginas - 7,95 euros
Tras la larga saga de **La conspiración del dragón**, *Sakai* ofrece un libro de historias cortas, agrupadas como **Cabra solitaria y su hijo**, título que sin duda homenajea precisamente al lanzamiento de Planeta comentado justo arriba. Como colofón, una historia de doce páginas en la que el propio *Sakai* desvela algunas de las técnicas que usa para realizar las aventuras de *Usagi*.

6. Bastard Samurái, de *Avon Oeming, Gunter* y *Shannon*
Tomos de 96 páginas - 7,5 euros
Jiro es un joven samurái que, tras completar su entrenamiento como luchador, debe afrontar un reto todavía más peligroso: la supervivencia en el mundo real de occidente. Bastard Samurai es obra de *Michael Avon Oeming* (**Powers**, **Hammer of the Gods**), *Miles Gunter* y *Kelsey Shannon* (**Hammer of the Gods**).

De cara a más adelante, *Planeta* ha manifestado sus intenciones de publicar títulos como **Magic Kaito** (de *Gosho Aoyama*), serie de dos tomos en la que el protagonista es un personajillo que más tarde aparecería en **Detective Conan** como *Kaito Kid*. Asimismo, se dice que publicarán **Gunmm Last Order**, dentro de su Biblioteca Manga, y alguna otra obra de *Masakazu Katsura*, como **Shadow Lady**. Pero ya sabéis: de momento, no son lanzamientos decididos, sino sólo una posibilidad de la que hemos tenido constancia.



Ediciones Glénat

1. Astroboy, de *Osamu Tezuka*
Tomos de 224 páginas - 7,20 euros (bimestral)

2. Say hello to Black Jack, de *Syuho Sato*
Tomos de 208 páginas - 8,50 euros (bimestral)

3. Hijos de la oscuridad (Yami no Matsuei), de *Yoko Matsushita*
Tomos de 200 páginas - 7,20 euros (bimestral)

4. Ayashi no Ceres, la leyenda celestial, de *Yuu Watase*
Tomos de 192 páginas - 7,20 euros

5. Fushigi Yuugi Artbook, de *Yuu Watase*
Álbum de 104 páginas - 20 euros

6. Card Captor Sakura, Artbook nº 3, de *Clamp*
Álbum de 112 páginas - 15 euros

7. Midori, la niña de las camelias, de *Suehiro Maruo*
Tomo de 160 páginas - 10 euros
8. Lunatic Lover's, de *Suehiro Maruo*
Tomos de 160 páginas - 10 euros

Para terminar, os damos cuenta de que Glénat ha confirmado que tiene adquiridos los derechos del manga **Gravitation**, pero del mismo modo han dado a entender que su publicación en español no será una realidad hasta la primavera de 2004, aproximadamente.



Norma Editorial

1. Hack, de *Rei Izumi* y *Hatsuya Hamazaki*
Tomos de 180 páginas (blanco y negro + color) - 8 euros

2. Rahxephon, de *Yutaka Izubuchi* y *Takeaki Momose* Tomos de 192 páginas - 8 euros

3. Hellsign, de *Kohta Hirano* Tomos de 208 páginas - 9 euros

4. Lawful Drug, de *Clamp* Tomos de 176 páginas - 8 euros

5. Kamikaze, de *Satoshi Shiki* Tomos de 264 páginas - 11 euros
En Kamikaze encontramos luchas a gran escala, mezcla de ciencia ficción y artes marciales y un cierto estilo que la asemeja a **The Matrix**.

6. Animemanía, de *Christopher Hart* Volumen de 144 páginas - 21 euros
En este volumen se enseña paso a paso cómo diseñar mascotas, robots gigantes, guerreras de fantasía y colegialas, siguiendo el estilo de los dibujos animados japoneses.

7. Dibuja manga: nivel básico, de *Christopher Hart* Volumen de 64 páginas - 9 euros
El primer manual de dibujo de manga dedicado especialmente a los niños.

8. Japonés en viñetas 2, de *Marc Bernabé* Volumen de 408 páginas - 24 euros



9. Macross 7 Trash 1 a 4, de *Haruhiko Mikimoto* (reedición) Tomos de 192 páginas - 10 euros

10. Love Junkies, de *Kyo Hatsuki* Tomos de 208 páginas - 9 euros

11. Los caballeros del mundo Mon (varios autores) Tomos de 168 páginas - 8 euros

12. La nueva generación de artistas manga (varios autores)
Entregas 3 y 4 de esta colección de artbooks de Norma.
La tercera de *Renga*, quizá el que dibuja menos "sexy" de todos, y la cuarta de varios autores, y que sí que tiene el tono erótico festivo de los anteriores. Sobre las 80 páginas cada uno.

Editorial Ivréa

1. **Kaikan Phrase**, de *Mayu Shinjo*
El manga más famoso de la autora de **Virgin Crisis** - 6,90 euros

2. **Daydream** (nº 4), de *Saki Osuke* y *Sankichi Meguro*
Se reanuda este título, cuya publicación se vio detenida porque la edición española alcanzó a la japonesa. Eso sí, el material de la sobrecubierta ha cambiado con respecto a sus predecesores, a nuestro gusto para bien, pero no deja de contrastar cuando los pones juntos.

3. **El mundo de Narue** (nº 4), de *Tomohiro Marukawa*
En noviembre de 2003 se reanuda la publicación española de este título. Será el número 4 el que estará listo para esas fechas. Hay que decir que la edición japonesa se publica a razón de un tomo por año, por lo que la edición española debe amoldarse a dicha periodicidad.

4. **Lost Universe**, de *Hajime Kanzaka* y *Shoko Yoshinaka*
Con una historia y unos personajes surgidos a partir de un éxito como **Slayers** (es lo que se llama un spin-off), **Lost Universe** se centra en la pelea entre las fuerzas de la luz y de la oscuridad, representadas por nuestros protagonistas (*Kane Blueriver*, *Canal Vorfeed* y *Millenium Feria Nocturn* o *Milly*) y sus enemigos (*Nightmare*, *Stargazer* & Co.). En este universo alternativo hubo una civilización antigua que creó los Lost Ships, los cuales se alimentan de la energía psi que sólo seres especiales pueden manejar. La colección completa se compondrá de 6 tomos mensuales de 100 páginas, y el precio será de 3,50 euros cada uno.

Otakuland

1. **Shamo**, de *Akio Tanaka* y *Hizo Hashimoto*
Tomos de 200 páginas - 9,95 euros (números 1 y 2), 6,60 euros (números 3 a 18)
Asesino de sus padres, el protagonista de este relato es ingresado en un reformatorio donde tendrán lugar los capítulos más difíciles y oscuros de su vida.

MangaLine

1. **Azuki**, de *Yasushi Akimoto* y *Chika Kimura*
5,50 euros

2. **Saiyuki**, de *Kazuya Minekura*
7,50 euros

Y, aunque no podemos dar más datos, sí podemos adelantar que en breve podrían aparecer nuevas editoriales, y que alguna de las existentes quizá planee lanzar en no mucho una agresiva política de precios bajos (lo que se llama "romper el mercado", para los que entiendan de este tipo de conceptos). Atentos porque esto se puede poner interesante en cualquier momento...

ANIME

Jonu Media

Finalmente, estas son las novedades que salieron a finales de octubre, durante el festival de Barcelona: la esperada segunda película de **Card Captor Sakura** (titulada "La carta sellada"), que viene con anécdota, pues se agotó y, al parecer, en algunos stands te vendían sólo el DVD "pelao", sin caja, por 10 euros; **Patlabor WXIII** (¡disco triple!), **Saiyuki Réquiem** (sorpresilla que ya os anunció *Lirin*), **La tumba de las luciérnagas** (filme dirigido por *Isao Takahata*) y los OVAs **Fushigi Yugi Eikoden**. Y, aunque no sea manga, también editaron **The Eye**, película que vino a Occidente amparada por el éxito de **The Ring**.
Asimismo, hacia diciembre de 2003 se irán poniendo a la venta también la serie televisiva y los OVAs de **Patlabor** -por cierto, nuestros lectores de Latinoamérica ya tuvieron ocasión de ver la serie televisiva de **Patlabor** hace tiempo-.
Por otro lado, Jonu anunció que la publicación de las ovas de **I´´s** no se produciría hasta, seguramente, las próximas Navidades, si bien inicialmente se hablaba de que sería algunas semanas antes.
Asimismo, desmentimos el rumor que pudierais haber escuchado de que lanzarían **El juguete de los niños**... Y de cara al año próximo también han mencionado la posibilidad de que editen algún título como **Chobits**, la película de **Utena**, **X TV** o el

último filme de Ghibli, **Neko no Onegashi** (Cat Returns), si bien esto no es más que una declaración de intenciones, no algo confirmado.

Y otras dos novedades que sí que han confirmado oficialmente son la edición de los veintiséis episodios de **Fruits Basket** (será a principios de 2004) así como -tal y como veníamos oliendo desde hace tiempo- de la serie televisiva, los OVAs y las películas de **Kimagure Orange Road** (Johnny y sus amigos), con un nuevo doblaje (*snif, snif*), pero en una flamante edición que sí contendrá todo lo que la distribuidora de Tele5 nos "ahorró" en su día. Por cierto que ya podemos adelantaros los dobladores, que fueron como *Madoka Ayukawa Rosa Guillén*, que ha participado en animes como **Sol Bianca**; como *Hikaru Hiyama*, estará *Carmen Ambrós*, que ha hecho recientemente el papel del más pequeño de los detectives Clamp y, finalmente, a *Kyosuke Kasuga* lo doblará *Carlos Lladó*, a quien hemos



podido oír hace poco como *Soichiro* en **Kare Kano**, *Taisuki* en **Fushigi Yuugi** y otro papel que le habrá valido como entrenamiento para el de *Kasuga*: *Keitaro Urashima* en **Love Hina**. Y se espera además que la edición cuente con unos extras de lujo, para lo cual sin duda se contará con los mayores expertos de **KOR** del país (casi todos parte del staff de Minami).

Por cierto, reseñemos aquí la presencia en el recién finalizado Salón de Barcelona de *Yutaka Izubuchi* (ilustrador de producciones como **Patlabor**, **Lodoss War**, **Rhaxephon**, **Gundam**...), *Yuji Moriyama* (a quien encontramos, entre otras producciones, en **Saiyuki** o **Macross Plus**) y de los representantes del *Studio Pierrot* (**Creamy Mami**, **Kimagure Orange Road**, **Doce Reinos**, **Yu Yu Hakusho**, **La magia de Emi**, **Área 88**).

Selecta Visión

Tampoco Selecta da un respiro a nuestros bolsillos, pues desde hace unas semanas están a la venta **Appleseed**, **The End of Evangelion** y **Lupin III**: *Goodbye Lady Liberty* (también conocida como *Liberty Crisis*, para la que se ha hecho un gran esfuerzo y conseguido a casi todos los dobladores originales, amén de detallazos como conservar los nombres que se usaron en España, para que el aficionado no se despiste (aunque, por algún motivo ignoto, se les ha olvidado *Francis*, de manera que *Goemon* es el único que es llamado por su nombre original y no por su versión española)). Del mismo modo, cuando leáis esto tienen que estar ya a la venta los OVAs 1 y 2 de **Shadow Skill**, así como la edición especial de **Ninja Scroll** que anunciaron con motivo del décimo aniversario de este título. Y para principios de 2004 se prevé la puesta a la venta de los DVDs de la primera "temporada" de **Inuyasha** (episodios 1 a 26), emitida recientemente por el espacio 3xl.net del K3. Por último, otras novedades que tienen confirmadas de cara al año que viene son **Kaidomaru** (largometraje producido por Production IG y que guarda bastantes similitudes técnicas y gráficas con **Blood the last vampire**, si bien el argumento está ambientado en la antigua época Heian y se sumerge en un mundo de samuráis y espíritus) y **Wolf's Rain** (serie producida por el mismo equipo que se encargó de **Cowboy Bebop** y cuya adquisición por parte de *Selecta* venía previéndose hace tiempo).

Ahora toca aclarar una cosa a petición de la propia Selecta, ya que saben que lo que aparece en Minami se considera como cierto gracias a su política estricta de publicar sólo cosas confirmadas, y es que se anunció tanto **.hack** como **El castillo de Cagliostro** debido a una conversación en la que quedó esa impresión, pero la primera aún no es definitiva, y la segunda de momento sólo está en los planes, pero no estaba (como se creyó en un principio) dentro del paquete de Manga Video USA que Selecta adquirió. En cualquier caso, tienen interés en ambas, pero aún no está confirmada su edición de mano de esta distribuidora.

Manga Films

Esta distribuidora ha confirmado que la producción animada coreana **Wonderful Days** se estrenará en España en el festival de Sitges, si bien en el Salón del Manga ya se proyectaron algunas escenas para ir abriendo boca ya que la editarán en DVD... Asimismo, ya mencionamos hace algún número que tienen otros tres títulos pendientes de ser editados (entre ellos, la nueva película de **Golgo 13**, titulada Queen Bee), aunque todavía no se han oído fechas de lanzamiento.

Luk Internacional

El día 15 de octubre pusieron a la venta en vídeo y DVD el largometraje **Doraemon y el tren del tiempo**, pero desde hace poco están también disponibles dos packs/cofres que recogen, en un caso, los cuatro DVDs de **Doraemon** publicados hasta ahora en nuestro país (**Doraemon y las mil y una aventuras**, **Doraemon y el secreto del laberinto**, **Doraemon y los piratas de los mares del sur** y **Doraemon y el tren del tiempo**) al precio de 44,95 euros; y en el otro caso el lote consta de los VHS de **Doraemon y los piratas de los Mares del Sur** y **Doraemon y el tren del tiempo**, al precio de 29,95 euros.

Y, como ya comentamos, desde principios de noviembre está a la venta el la película "**Shin-chan en busca de las bolas perdidas**" aunque, desgraciadamente -y tal y como viene siendo la tónica habitual en los



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

lanzamientos de Luk-, el DVD no incluirá el audio japonés, por lo que no podremos escuchar las canciones de la película (que fueron sustituidas en la versión española por las mismas canciones que se oyen durante la serie).

Aunque no sea manga, también merece la pena destacar que a partir del 12 de noviembre Luk distribuirá **Simbad**, la peli de Dreamworks que con mayor o menor acierto narraba las aventuras de este clásico personaje (con la lamentable participación en el doblaje de dos personajes de cutreserie que cantaban enormemente por lo mal que lo hacían en comparación con el resto de profesionales). Los precios serán de 15,95 euros el VHS y 22,95 el DVD (que, como siempre, incluirá diversos extras).

BuenaVista

Desde mediados de octubre están disponibles en las tiendas las ediciones en DVD de **La princesa Mononoke**, **Nicky la aprendiza de bruja** y **El castillo en el cielo** (esta última publicada también en VHS en estas mismas fechas). En líneas generales, las ediciones están bien, aunque sin muchos extras (salvo en el caso de La princesa Mononoke, que son dos DVDs) y, además, han sido distribuidas a un gran número de tiendas y de videoclubes. Esperemos que se porten igual de bien de cara a **Porco Rosso**, **Nausicaa** y demás lanzamientos de Ghibli que BuenaVista tiene programados para los meses venideros.

Otras

Nos consta también que desde hace unas semanas, SD Distribuciones ha puesto a la venta el DVD de **Urotsukidoji: la leyenda del señor del mal**. Lo cierto es que inicialmente pensábamos que sería Selecta quien la sacara, pues es quien está reeditando el catálogo del sello Manga Vídeo; pero el caso es que en el DVD de **Urotsukidoji** no figura Selecta por ningún lado, y de hecho ellos mismos nos han dicho que no tienen ningún tipo de exclusividad, y que cualquiera puede adquirir los derechos de los títulos de MV USA.
Y, si todo va según lo previsto, Arait debería sacar a la venta este mes los dos primeros DVDs de **One Piece**, esperemos que así sea.

TELEVISIÓN

Aunque en este apartado no ninguna novedad demasiado rompiente, sí vamos a reseñar alguna que otra...

En primer lugar, en el momento de escribir esto, nuestra queridísima Antena 3 ha optado por volver a emitir, los fines de semana, **Dragon Ball Z**, **Captain Tsubasa J** (esta empezó emitiéndose entre semana y, ahora mismo, parece que la han trasladado al fin de semana), **YuGiOh** y **Beyblade**.

Y ya que mencionamos **Beyblade**, sabed que el canal Fox Kids estrena en noviembre la segunda serie, llamada **Beyblade V Force** ("Beyblade 2" para los amiguetes), mientras que la primera serie sigue emitiéndose en el Canal Megatrix, que anda por ahí perdido, en algún rincón de Hispasat... Es de suponer que la nueva serie acabe emitiéndose en Antena 3 o en algún otro canal en abierto, aunque aún no tenemos noticias al respecto.

Otro título que ha estrenado Fox Kids recientemente es la nueva serie de **He-Man y los masters del universo** (de la que, por cierto, ya empiezan a verse figuritas y merchandising diverso en las jugueterías...). Aunque esta entrega no es japo (si bien la secuela **New He-Man** de 1989 sí se produjo en asociación con animadores japoneses), creemos que es un título que a más de uno interesará. A ver qué tal resulta esta nueva versión... Y del mismo modo, seguirán emitiéndose durante todo noviembre las series **Digimon**, **Supercerdita**, **Los caballeros del mundo Mon**, **Dragon Ball GT**, **Pokémon**, **Ulises 31**, **Hamtaro**, **Medabots**, etc.

Por su parte, los canales Club Súper 3 y Buzz continuarán a lo largo de diciembre con la emisión de las series **Pequeña Princesa Yucie** (Puchi Puri Yuushi), **Kasumin**, **Doce Reinos**, **Magical Doremi**, **Love Hina**, **Fushigi Yuugi** (incluidos todos los OVAs), **KareKano**, **Boys be...**, **Sol Bianca** y **Niea Under Seven**.

Asimismo, según anunciábamos el mes pasado, el próximo 17 de noviembre el canal Nickelodeon estrena los nuevos episodios de **YuGiOh**, que se emitirán de lunes a viernes a las 17:40. Por el momento, no se nos ha facilitado exactamente cuántos episodios son, pero en todo caso, son nuevos episodios. ^^;

Mencionamos también en esta ocasión a los canales Localia, Popular TV y City TV, pues el primero de ellos ha empezado ya a emitir **Calimero y Valeriano** (coproducción japo-europea) y, en el momento de redactar estas líneas, mantiene en emisión **Boys Be...** y **Trigun**. Por su parte, Popular TV ha estrenado recientemente **Princesa Sara**, un anime clásico de la Nippon Animation, titulado en la versión original como **Shokojo Sarah**. Y por último, el canal local barcelonés City TV (habitual emisor de animes antiguos) tiene ahora en antena **Hattori el ninja**.

Y pasando a los canales autonómicos, las novedades que nos constan son, en primer lugar, el estreno en Castilla La Mancha TV de **Montana** (Montana Jones), una interesante coproducción entre Italia y Japón que ya ha sido emitida en otros tantos canales. En segundo lugar, reseñaremos que el pasado 25 de octubre TeleMadrid emitió un programa especial (con motivo del cambio de hora) dedicado por entero a emitir películas de ciencia ficción... pero lo gracioso del tema es que era el propio **Shin-chan** el que presentaba el espacio y daba paso a las películas... ¿¿¿Qué tendrá que ver *Shin-chan* con todo eso??? A ver si va a ser que en TeleMadrid se han dado cuenta de que *Shin-chan* vende...

Y por último, el K3 catalán estrenó los trece episodios de **I, My, Me! Strawberry Eggs**, a finales de octubre y en sustitución de **Cowboy Bebop**. Y de igual forma, al término de los veintiséis episodios de **Inuyasha** que tenían comprados, empezaron a reemitir **Love Hina**. Recordad además que todavía tienen varias novedades en cartera, a la espera de estrenarlas, como por ejemplo **Slam Dunk**, que se está viendo retrasada por la manía del



autor de supervisar personalmente cualquier adaptación de sus obras. Y claro, cuando es en un idioma conocido no hay problema (como en este caso pueden ser las adaptaciones al español de Ivrea o Selecta), pero cuando es en algo que el autor probablemente no sabe ni que existe, la cosa cambia un poco...

EVENTOS

La **XIV Semana de Terror de Donostia** (que se celebrará el primer fin de semana de noviembre) tiene en estos momentos preparadas varias proyecciones orientales, entre ellas **Battle Royale 2**, **Wonderful Days**, **Bakko Yokaiden**, **Kibakichi**, **2009 Lost Memories**...

No sabemos si esto llegará a tiempo dada la fecha de aparición de esta revista, pero del 20 al 23 de noviembre en el Centro Conde Duque de Madrid tendrá lugar una nueva edición del Salón Internacional del Cómic de Madrid (**Expocómic**, la sexta ya), que una vez más contará con bastantes nombres ilustres (ninguno japonés), y que una vez más da un trato realmente deleznable al manganime, marginándolo totalmente y siendo este inexistente si no fuera por, una vez más, los notables esfuerzos de nuestro colaborador *Mike Sánchez*, que trabajando gratis y poniéndolo todo prácticamente de su bolsillo ha conseguido arrancar unas cuantas actividades y proyecciones, incluyendo un concierto del cada vez más exitoso grupo **Charm** (que se celebrará el viernes, contando con las tres chicas y gran parte de los miembros que participaron en el CD y en la canción "¡Lucharé!" ("Tatakae!").

Lo que sí estamos a tiempo de recordaros es que, según anunciamos anteriormente, los días 12, 13 y 14 de diciembre tiene lugar en la Plaza de la Estación de Las Arenas de **Getxo** (Vizcaya) el II **Salón del Cómic** del lugar.

VIDEOJUEGOS Y VARIOS

Bandai ha confirmado que el día de Navidad lanzará un nuevo RPG de **Inuyasha** para PS2 llamado "Poetry of Festival", que saldrá el 25 de Diciembre en Japón. Irá destinado a la consola PS2.

Nuestros amiguetes de Infotaku.com nos han hecho saber que la primera película de **Sakura Taisen** (también conocida como **Sakura Wars**) se estrenará en los cines españoles el 14 de noviembre. No sabemos cuántos cines la proyectarán, pero es bastante es posible que sea Jonu Media quien se encargue más delante de la edición en vídeo y DVD. Esta película es una producción de Production IG y se basa en una serie de juegos de Sega Saturn y Dreamcast. Concretamente, en esta ocasión se basa en la tercera parte del juego (aparecida en la Dreamcast). Los diseños de personajes son de *Kosuke Fujisima*, con la supervisión de *Satoru Akahori*.

El estudio de animación Gonzo ha anunciado que tiene en producción una película de animación a la que titulará **Spirit** (cachis la mar, pero ¡si ya hay otra película de animación llamada así!). Entre los pocos datos que se han dado a conocer figura que se estrenará en Japón el año próximo y que los diseños de personajes son de *Koji Ogata*.

La empresa *Sega WOW* ha confirmado la distribución en Europa del videojuego de **Dororo** (el personaje creado por *Osamu Tezuka* en 1967). Aunque el título oficial del juego será **Blood Will Tell**, el subtítulo que lo acompaña lo deja claro: "*Tezuka Osamu´s Dororo*". **Dororo** cuenta también en su haber con una versión animada llamada **Dororo no uta**, emitida hace más de treinta años por Fuji TV. El lanzamiento de este juego, en el que deberemos aprender a manejar las habilidades del ronin *HyakkiMaru*, está previsto en Japón para la primavera de 2004. Unos meses después llegará a España.

Desde hace poco contamos en el mercado videográfico y cinematográfico español con una nueva distribuidora que se especializará en la comercialización de producciones asiáticas (en principio, producciones de imagen real). Se trata de *White Pictures* y al frente de este proyecto se halla *David Blanco*, un gran entendido del cine asiático, quien ha anunciado **Visible Secret** (producida en Hong Kong y dirigida por *Ann Hui*).

Hablando de cine oriental, a mediados de noviembre se estrena en nuestro país la película japonesa **Ju-on**, conocida también como **The Grudge** (y bautizada en español como **La maldición**). Este título del género de terror está dirigido por *Takashi Shimizu* y su versión española es cosa de la distribuidora DeAplaneta.

Se ha anunciado una nueva película que adaptará a la gran pantalla el videojuego **Final Fantasy VII**, que llevará por título **Advent Children** y será animada íntegramente por ordenador. El argumento se remonta a los hechos acontecidos tras la última batalla de la séptima entrega del juego. Según anunció Square Enix (al tiempo que presentaba los juegos **Kingdom Hearts 2** y **Kingdom Hearts Chain of Memories**), se pondrá a la venta en Japón el año próximo. Tenéis el tráiler en el CD.

Los caballeros del zodíaco vuelven a vestirse de gala, pues junto los nuevos episodios de **Saint Seiya** previstos para estas fechas (que se sumarán a los 13 OVAs de la saga de Hades producidos el año pasado) se ha anunciado la quinta película de la serie. En febrero de 2004 los cines japoneses proyectarán este largometraje, cronológicamente ubicado tras los hechos narrados en la saga de Hades, y que lleva por título **Saint Seiya: TenKai-Hen**.

La popular cantante nipona *Maaya Sakamoto* tiene ya nuevo disco (el cuarto). Se llama **Shonen Arisu** y se pondrá a la venta en Japón el día 10 de diciembre.

La última película de Ghibli, **Neko no Ongaeshi** (o Cat Returns), que ya ha sido estrenada en los cines franceses, se anunció que sería proyectada también en distintos cines londinenses de cara al festival London Film Festival, que se celebrará a lo largo del mes de noviembre. Sin embargo, las noticias de última hora que nos llegan apuntan a que, debido a motivos ajenos a

los organizadores, este título ha tenido que ser cancelado en el festival. Lástima... En su lugar, se hará otro pase de **Zatoichi**, filme de imagen real dirigido por *Takeshi Kitano*.

Dragon Ball Z sigue dando lugar a videojuegos y es que en este caso la compañía Atari ha anunciado una nueva entrega para PS2 y Game Cube, de cara a finales del año próximo.

El **Festival de Sitges 2003**, que se llevará a cabo entre el 23 de noviembre y el 7 de diciembre, incluirá este año la décima edición del subfestival **Anima't**, con motivo del cual, y coincidiendo con la visita de uno de los responsables de Madhouse, se estrenará en el cine Prado **Nasu: Andarushia No Natsu** (El verano de Andalucía), de *Kosaka Kitaro*, y también se hará lo propio con otras producciones como **Tokyo Godfathers** (el esperado proyecto dirigido por *Satoshi Kon*), **Wonderful Days** (tal y como hemos comentado unas páginas atrás) y **Tamala 2010: a punk cat in space**, una innovadora producción japonesa llevada a cabo por los polifacéticos *t.o.L.* El evento estará además adornado con la presencia de *Masao Maruyama*, presidente y productor ejecutivo-creativo de **MadHouse**, quien ofrecerá una charla en la que desarrollará el método de trabajo de dicha productora, responsable de obras de la talla de **Animatrix**, **Metrópolis**, **Ninja Scroll**, **Vampire Hunter D**, **Perfect Blue** o **Millennium Actress** o incluso las series televisivas de **Spawn** o **X-Men Revolution**.

Mitsuhisa Ishikawa, presidente de Production IG, ha sido galardonado con el prestigioso premio **Empresario del año** en Japón... Entre los ganadores de las ediciones anteriores se encuentran *Michael Dell* (de Dell Computer Corporation), *Scott McNealy* (cofundador de Sun Microsystems, Inc) o *Howard Schultz* de Starbucks Coffee.

Ya han podido verse las primeras imágenes de **Hauru no ugoku shiro** (Howl's moving castle), el filme dirigido por *Hayao Miyazaki*. Mientras que el mini tráiler que circula ya por Internet nos muestra el castillo de *Howl* moviéndose mientras que en el calendario de Ghibli 2004 podemos ver a la protagonista, *Sophie*, en un prado verde delante del extraño castillo de *Howl*.

Los días 23 a 26 de octubre se celebró en México el *Electronic Game Show*, el más importante evento de la industria de los videojuegos del país. Estaban previstas diversas exposiciones, conferencias y muestras, dispuestas a lo largo de los más de 850 metros cuadrados que ocupa.

Satoshi Kon está embarcado en la dirección de un nuevo anime para televisión, que llevará el título **Mousou Dairinin**, cuyo argumento girará en torno a la vida cotidiana de un muy peculiar asesino en serie. Se emitirá por el canal Wowow a partir de febrero del año que viene.

Se sabe que la revista **MicroDingo** está preparando para Navidad un Especial Manga. El año pasado ya hicieron lo mismo, y para ello contaron con diversos especialistas y expertos del mundillo, por lo que el ejemplar les quedó bastante bien. Se sabe que para este están contando con al menos unos cuantos de esos mismos expertos, por lo que es probable que el resultado sea igual de bueno y el mundillo se dé a conocer a todo el sector de lectores de esa revista, con lo que seguramente nuestra afición gane nuevos adeptos.

Minami Asakura, uno de los personajes principales de **Bateadores** y uno de los personajes femeninos más queridos del manga (y que, entre otras cosas, da nombre esta publicación), ha sido adoptada por un equipo de béisbol japonés, el Yakult Swallows, como ¡su mascota! Sin duda, las páginas de **Touch** nos demostraban que capacidad no le faltaba para ser asistente de un equipo de béisbol como el de la escuela Meisei. Pero la cosa no acaba aquí, y es que *Rumiko Takahashi*, seguidora de otro equipo (el Hanshin Tigers) se ha encargado también de dedicar varios diseños de **Lum** (**Lamu**) para animar a su equipo...

Yuu Watase ya advirtió el año pasado en el Salón del Manga de BCN que estaba pensando una continuación de *Fushigi Yugi*. Y el caso es que el pasado mes de octubre, en efecto, se puso a la venta en Japón el primer tomo de su nueva obra, **Zettai Kareshi**, al tiempo que puede también encontrarse **Fushigi Yugi Genbu Kaiden**, en donde asistimos a la historia de *Takiko*, la primera chica que entró en el libro, dado que de hecho había sido su padre quien, en 1923, lo había encontrado en algún lugar de China... Aunque si sois seguidores de la serie anterior de **Fushigi Yugi**, sabréis que a *Takiko* no le espera precisamente un final feliz...

Berserk (también conocido por nosotros como **Gatsu**), el manga creado por *Kentaro Miura*, será nuevamente llevado al mundo de los videojuegos (después de haber tenido una versión para Dreamcast hace algunos años). La productora Sammy ha anunciado la publicación de una nueva entrega (para Play Station 2) a lo largo del próximo año.

Naoki Urasawa, autor de **Monster** o **Yawara** (Cinturón Negro) ha abordado un nuevo proyecto, la publicación en la revista Big Comic Original de **Pluto**, un nuevo manga que se ambienta en el mundo de **Astroboy** (el personaje de *Osamu Tezuka* cuyo "renacimiento" se está celebrando por estas fechas -pues el manga de *Tezuka* lo presentaba como un robot del año 2003-), concretamente en los hechos acontecidos en el tomo número 13 de la serie ("El robot más grande de la tierra"). ¿Por qué ese volumen precisamente? El motivo es tan sencillo como ¡que fue el primer manga leído por *Urasawa* de pequeño! Se ve que la lectura de **Astroboy** dejó huella en *Urasawa*, quien, por cierto, alternará la producción de **Pluto** con la de **20th century boys**, otro manga iniciado recientemente por él.

El 21 de noviembre se estrenará en algunas pantallas españolas (una semana después de hacerlo **La maldición**) el filme **Buenos días** (Ohayo), dirigido por *Yasujiro Ozu* en 1959, en el que la vida cotidiana de una familia japonesa de mediados de siglo es la excusa para mostrarnos el poder del habla en nuestras vidas cotidianas.

También el día 21 de noviembre se estrenará otra película de *Yasujiro Ozu*: **Viaje a Tokio** (Tokio Monogatari), producida en 1953, nos relata el viaje a Tokio que realizan dos ancianos para ver a sus hijos y la dramática situación que vivirán junto a ellos cuando, ante el lecho de muerte de la madre, los hijos inicien una disputa en torno al reparto de sus posesiones.



I Salón del Cómic de Toledo

Los días 2, 3, 4 y 5 de Octubre se celebró en la capital de Castilla-La Mancha el Primer Salón del Cómic de Toledo "El Quijote", que para variar se tuvo que realizar con un bajísimo presupuesto, ya que nadie apostaba por esta nueva forma de expresar la imaginación.

Pese a lo cual había exposiciones de ilustraciones de artistas toledanos (*Bruno Redondo* y *Javi Pacheco*, creadores de Wendal, un cómic editado hace poco por Dolmen; nuestra querida *Patricia*, con sus artísticos dibujos surrealistas; y *Borja*, con su "Suspenso al pastel") o de gran cantidad de figuras hechas con papel, realizadas por el grupo Europa en Papel, relacionadas con la historia del Quijote y el mundo de la Fantasía. También se expusieron figuritas de coleccionista de la **Guerra de las Galaxias**, destacándose un AT-AT original. Y una amplia exposición con miniaturas de La Segunda Guerra Mundial y de Warhammer.

Se hicieron torneos de Rol, Warhammer, Hero Clix y Laberinto (una variación del Hero Clix, creada por uno de los organizadores del Salón).

El Sábado por la tarde a las 19, después de la proyección de **Clerks**, película friki donde las haya, hubo una mesa redonda sobre la profesión del creador de cómic, en la que participaron *Carlos* (un coleccionista), *Enrique* (un organizador del Salón), *Jordi* (un vendedor de cómics), y dos de las grandes estrellas del cómic español: *Alfonso Azpiri* (autor de **Lorna**, **Mot**, **El Bosque de Lump**...) y *Jesús Martinez del Vas* (creador de **El Jovit**, **Epichode 1**, **El Señor de los Panchitos**...).

También se proyectaron películas ininterrumpidamente, destacándose como he dicho antes **Cleks** además de **Akira**, **Perfect Blue**, **Posesión** Infernal, **Trainspotting**, y otras muchas más cedidas por la asociación organizadora del Salón Maga de Jerez OTAKU SHIN, incluso dos representantes de la misma, *Saeba* y *Miguel*, estuvieron echando un cable durante todo el Salón.

Varias tiendas toledanas estuvieron allí vendiendo sus cómics, así como stands madrileños especializados sobre todo en material antiguo y de coleccionista. Además, Centro Mail, además de vender sus videojuegos cedió varias videoconsolas, lo que causó un gran atractivo para los más pequeños, y los que no lo son tanto.

Además, Bruno Redondo, ya mencionado antes, impartió todas las tardes clases de cómo dibujar cómics, que la verdad fueron un éxito y muy divertidas.

En definitiva, un evento que apunta buenas maneras, y que si se lo permiten (sobre todo en forma de apoyo tanto económico como moral y de colaboradores) podría llegar muy alto Esperemos que así sea, y que todos lo veamos.



CASTILLA-LA MANCHA SE MUEVE

Si no fuera por el pasado histórico de Toledo y por la localización estratégica de Albacete (de esta última también cuenta su equipo de fútbol), probablemente nadie conocería nada de Castilla-La Mancha. Y sin embargo está ahí, y se mueve. Los datos así lo confirman, pues por ejemplo Albacete fue una de las primeras ciudades españolas en tener unas jornadas manga, allá por el 96 (el mítico Albanime), que a los pocos años se transformaron hasta su actual configuración, que es un ciclo de cómic con proyecciones, mesas redondas y biblioteca (ahora se está intentando agrandar un poco la cosa, pero los organismos oficiales no parecen estar muy dispuestos a soltar dinero).
Durante varios años se celebraron en Alcázar de San Juan las Paletojornadas, uno de los eventos más y mejor recordados por los veteranos amantes de los eventos y la fiesta. Ahora surge este salón en Toledo. Y hace poco se celebró en Albacete un Torneo de Warhammer que resultó ser el mayor de toda España.
Por tanto, si todos estos nombres (a los que habría que añadir otros como Cuenca, Ciudad Real o Guadalajara) os suenan a chino, mejor que pilléis un mapa y estéis atentos, porque quizá en el futuro sean una de las referencias nacionales a tener en cuenta en vuestra afición.





XI Salón del Cómic de Santa Cruz de Tenerife

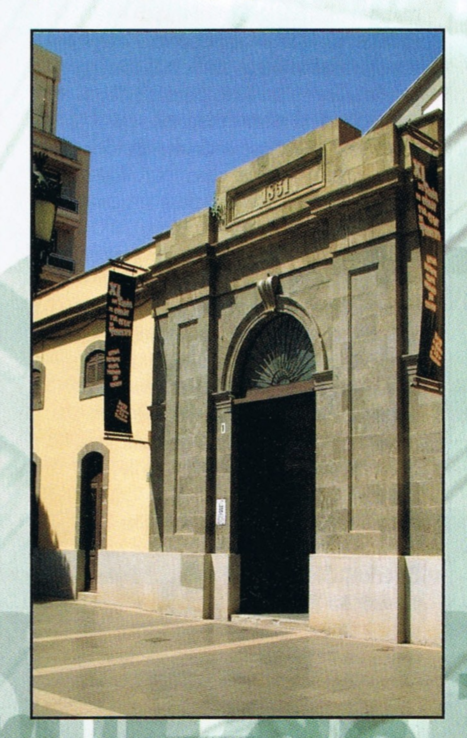
El pasado 20 de septiembre se clausuró la undécima edición de un evento que poco a poco se ha ido haciendo un hueco y un nombre dentro del apretado calendario de festejos de tal natura que pululan por la geografía española, y que ha permitido a los aficionados chicharreros tener un punto de encuentro anual en el que conocer un poco más de cerca la obra de los autores invitados.

Una vez más, la organización del evento fue responsabilidad de *Patricio G. Ducha* en su condición de comisario, secundado por el personal de Cómics Canarios Incorporados. En esta ocasión las exposiciones que ocupaban las paredes del centro de arte santacrucero La Recova pertenecían a gente de la talla de *Horacio Altuna* (**PlayBoy**), *Alessandro Barbucci*, *Barbara Canepa* (**SkyDoll**), *Jordi Sempere* (**Total Hero**), *Jan* (**Superlópez**) o *Jean Claude Fournier* (**Spirou y Fantasio**), si bien diversos compromisos y problemas de última hora impidieron que contáramos con la presencia de buena parte de ellos. A cambio, se contó con la inesperada aparición de dos viejos conocidos de otras ediciones: *Lorenzo F. Díaz* y *Francisco Pérez Navarro*. El resultado final a la hora de desarrollar las actividades paralelas fue un compendio que recorría todos los aspectos creativos y empresariales del mundo de los tebeos: dibujantes, guionistas, editores que pintaron un paisaje del sector más oscuro y menos optimista del que puede deducirse de los comunicados oficiales de las empresas, pero que quizá esté más cerca de la realidad. El aficionado isleño tuvo la oportunidad de conocer un poco el lado oscuro de la realización y edición de tebeos cuando *Barbucci* explicó los pormenores contractuales de su relación con Disney y enumeró las contraprestaciones inherentes a trabajar con la casa de los sueños que hace firmar un voluminoso contrato en el que se recuerda al dibujante que su trabajo va a ser conocido en todo el mundo pero no así su nombre. El punto romántico e idealista vino de la mano de *Jordi Sempere*, que animó a los asistentes con inquietudes profesionales a rebelarse contra las imposiciones editoriales y a adentrarse en la aventura de la autoedición (también recomendó que se buscaran un trabajo fijo, respetable y alejado de los tebeos, pero esa es otra historia.)

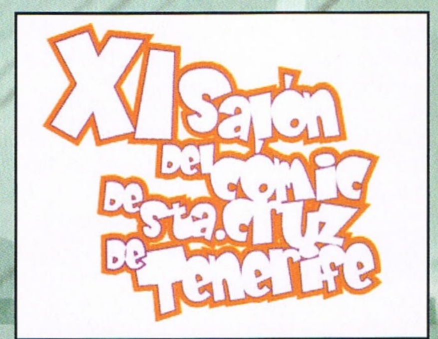
Dentro de las exposiciones y dejando aparte las dedicadas a los autores invitados, otras tres merecen especial mención. En primer lugar, la elaborada por el periodista grancanario *Eduardo Serradilla*: Superhéroes en el Cine, con muestras dedicadas a la **Patrulla-X**, **Daredevil**, **Matrix**, **La Liga de los Hombres Extraordinarios** y **Superman**, esta última dotada de un amplio muestrario de los tebeos y el merchandising conmemorativo del día en que el kriptoniano cayó heroicamente (para levantarse no menos heroicamente tiempo después, pero eso es otra historia) y de sus varias décadas de historia. *Serradilla* complementó estas exposiciones con una serie de conferencias en las que, al igual que en la décima edición, dejó bien patentes sus vastos conocimientos sobre tebeos y sobre cine. En segundo lugar, la dedicada a **Total Hero**, con buena parte de los originales que cuentan las aventuras de *Lucas*, el recordado niño de El Sol creado por *Pérez Navarro* y *Sempere*, aficionado a los tebeos, dotado de una imaginación sin igual y muchas veces incomprendido por sus atribulados progenitores. En tercer lugar, pero no por ello menos importante, la exposición dedicada al ganador del tercer certamen de tebeos canarios, un joven güimarero de dieciocho años llamado *David García Borrego*, que pertenece a esa generación de aficionados que crecieron durante la explosión del manga y el anime de principios de los noventa, y que plasma en su trabajo -una historia ciertamente emotiva- las influencias recibidas.

Como todos los años, el Salón de Santa Cruz se ha desarrollado sin grandes multitudes, sin artistas "hot" del mundo de los superhéroes o del manga, sin mil y un chiringuitos en los que ir a comprar grandes dosis de "vicio", sin concursos coloridos, pero en el que los visitantes tienen ocasión de acercarse a los autores invitados, conversar con ellos, preguntarles mil y una ocurrencias y participar como algo más que meros consumidores.

Como todos los años, escucho entre algunos aficionados la eterna cantinela: es que no es como el Salón (del Cómic o del Manga, tanto da) de Barcelona. Pues no, no lo es. Ni falta que hace porque, efectivamente, no es ni mejor ni peor. Simplemente, es distinto.







VII Jornadas de Manga y Anime

O toda una lección de los aficionados superándose a sí mismos ^^

Como cada año, en Zaragoza se celebró la séptima edición de sus Jornadas (o Jornaícas, mejor dicho). Y este año hay que decir que se lucieron de manera especial, al menos en mi opinión (y no es porque yo estuviera metido en el ajo, en serio ^ ^). Se celebraron en el Centro Cívico Delicias, donde llevan teniendo lugar hace ya varios años, pero este fue algo muy especial.

Lo primero de todo que hay que destacar es el musical. Si os acordáis, hace unos números uno de mis compañeros hablaba sobre los musicales manga de **Sailor Moon**, y que un grupo los estaba haciendo junto con otros musicales. Pues bien, este año le tocó nada más y nada menos que a la serie **Ranma 1/2**, con el musical "La Receta del Amor Eterno", que dio el pistoletazo de salida a las jornadas el viernes por la noche. Con una afluencia de público nada despreciable (alrededor de 300 personas), el grupo musical Mangaku realizó una interpretación memorable (sobre todo, teniendo en cuenta que es un grupo formado principalmente por aficionados).

El sábado en sí fueron las Jornaícas, que también se salieron por todos los lados. Para empezar, un vídeo de presentación de las jornadas, con las proyecciones, presentación de los organizadores, concursos, etc (quedó muy curioso ver a los organizadores representando escenas de diversas series). Y a partir de ahí, las Jornadas no decayeron en ningún momento. Había tiendas, había fansubs, karaoke, cosplay, videojuegos... (incluso una máquina de baile del Dance Dance Revolution o los grandes movimientos de artes marciales del Martial Beat).

Los concursos este año fueron más especiales. Aparte de los ya habituales de karaoke y cosplay, hubo un concurso de ramen picante (a ver quién puede engullirlo más rápido), concurso del juego de cartas de **Yu-Gi-Oh**! (y mira tú, no se suicidó nadie...), el concurso del "Combate Pokémon", que fue el más coreado de todos (te embutías en un *Pikachu* o un *Jigglypuff* y hala, tortas en el más puro estilo Humor Amarillo), concurso de Jan-Ken-Pon, una gymkana de **Detective Conan** (había que averiguar quién era el asesino con los datos que suministraba *Megure* más las conversaciones que se podían hacer con los sospechosos), un concurso de parapara al más puro estilo **Gals**!, y eso sin olvidar los habituales concursos de videojuegos, ilustración y creación de videos musicales, con lo que la gente no paró quieta un momento.

Y también hubo mesa redonda: Nada mejor que conocer a las Charm! un poco mejor antes del lanzamiento de su disco y averiguar más cosas sobre ellas. Además, nos deleitaron el sábado por la tarde con un precioso concierto que fue coreado por todos los presentes.

Las proyecciones no se quedaron cortas tampoco: **Millenium Actress**, la rompedora **Jungle Wa Itsumo Hale Nochi Guu**, las ovas de **Saint Seiya: Hades**, y en exclusiva primicia (no se había proyectado en ninguna otra jornada todavía) la segunda película de **Inuyasha** (por supuesto, todo suministrado por los fansubs, como no), entre otras.

También la organización mejoró mucho, casi duplicándose el número de organizadores, con lo que en ningún momento faltó gente para los stands de información o el tenderete de comida japonesa, karaoke libre y todo lo demás que tenían las jornadas, cosa que se agradeció mucho, aunque en algunos momentos hubo retrasos que no se pudieron evitar pero de pequeña importancia.

En mi opinión, una de las mejores jornadas que se han realizado en Zaragoza, y... sí, una de las mejores que se hacen en España (sin desmerecer las demás, claro está). ¿Que no estáis de acuerdo? ¡Pues venid a Zaragoza para las octavas y opinad por vosotros mismos, si no creéis en las fotos!











FUSHIGI Yuugi

El juego misterioso

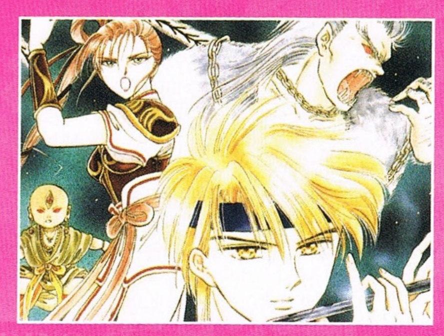
Finaliza la obra más conocida de Yuu Watase, una historia llena de amor, humor, acción, traiciones, mentiras y engaños que no te van a dejar indiferente, ya seas chico o chica, gracias a la manera en la que su autora lo presenta.

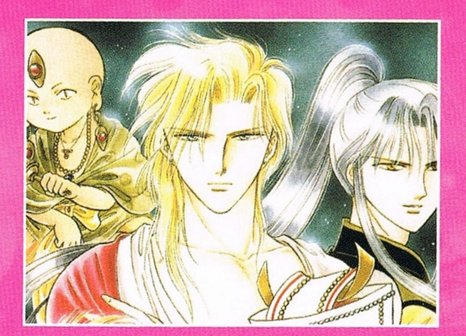
La historia nos cuenta las aventuras de una chica, *Miaka Yuki*, que un día, sin comerlo ni beberlo, al abrir un libro se ve envuelta en una luz roja que la transporta a su interior, un mundo diferente parecido a la antigua China donde le cuentan que está en el país de Konan y que ella es la sacerdotisa de *Suzaku*, encargada de encontrar a siete personas con un símbolo característico en alguna parte del cuerpo.

Estas siete personas son las estrellas de *Suzaku*, que tienen la misión de proteger a su sacerdotisa y ayudarla a invocar a su dios protector para que este le conceda tres deseos.

Los problemas empiezan cuando la protagonista se enamora de una de sus estrellas, *Tamahome*, y, al no ser correspondida, enferma de tal modo que tiene que ir junto al chico y dos estrellas más, *Nuriko* y *Hotohori*, a buscar a *Tai-yi*, la guardiana del mundo del interior del libro, puesto que esta sabe la manera de que *Miaka* vuelva a su mundo.

Como es lógico, la historia no termina así, sino que al volver a su mundo, descubre que su mejor amiga, *Yui Hongo*, que había estado leyendo lo que le iba sucediendo gracias al libro en el que entró y que la había ayudado a volver, ha desaparecido, posiblemente porque haya entrado en el libro. Por eso y porque quiere volver a ver a *Tamahome*, *Miaka* decide entrar otra vez en el libro, pero esta vez las cosas serán diferentes, *Yui* en efecto ha entrado en el libro y se ha convertido en su enemiga, al ofrecerse como sacerdotisa del país de Kutou, enemigo mortal del país de Konan.









Así, la aventura sigue, con *Miaka* intentando hacer entrar en razón a *Yui*, que ha sido manipulada por *Nakago*, una de sus estrellas, haciendo que odie tanto a *Miaka* como para robarle a *Tamahome*, y todo esto mientras *Miaka* busca a las estrellas de *Suzaku* que le faltan, entre las cuales se encontrará con un impostor, que hará que falle en su intento de convocar a *Suzaku*.

Tras el primer intento, la historia se complica, habiendo muertes y traiciones de por medio, cosa que hará difíciles las cosas a *Miaka*, pues tiene que ir a buscar dos objetos legendarios de dos sacerdotisas que vivieron antes que ella, mientras va perdiendo a estrellas por el camino.

Y ya, pues si no acabaré destripando la cosa, sólo decir que esta serie tuvo tanto éxito que, una vez finalizada, la gente dijo que quería más, así que *Yuu Watase* tuvo que inventarse una continuación, que personalmente encuentro muy poco interesante.

Páginas llenas de acción y aventuras

El manga de **Fushigi Yuugi** empezó su publicación en 1992 en una revista de la editorial Kodansha, obteniendo un gran éxito de popularidad.

Aquí en España comenzó su publicación en mayo de 2002 gracias a la editorial Glénat, que lo puso a la venta en su estilo de lectura original. A día de hoy, los 18 tomos de los que se compone esta serie ya han sido publicados en nuestro país.

La serie de televisión

Tras el éxito que consiguió la versión en papel de **Fushigi Yuugi**, se decidió llevarla a la televisión, consiguiendo así un total de 52 capítulos, producidos por el Estudio Pierrot, que han sido emitidos aquí en España por algún canal autonómico.

La distribuidora Jonu Media fue la

encargada de editar en vídeo y DVD todos los episodios de la serie, con un total de 13 VHS y 9 DVDs.

Pocas diferencias se pueden encontrar entre la versión en papel y la serie de televisión, aunque hay que destacar que esta última sólo corresponde a los 13 primeros tomos, equivaliendo por tanto los cinco últimos tomos a los OVAs de la serie.

OVAs

Tras finalizar la serie de televisión y dado el éxito que había obtenido, se decidió hacer la adaptación del final del manga en formato OVA. Huelga decir que como tratan la parte final de la historia, para resumirlos tengo que destripar ciertos hechos importantes, así que si no quieres enterarte y prefieres verlo/leerlo por tus propios medios, sáltate este apartado.

Tuvieron problemas a la hora de adaptar el anime al manga, pues en el anime *Tamahome* conseguía algo que no lograba en el manga. Fue por eso que se decidió crear un OVA especial que fuera un enlace entre la situación del manga y la del anime.

Este OVA, de 3 capítulos en total, nos presenta un nuevo problema para *Miaka* y *Tamahome* al aparecer una quinta sacerdotisa que está intentando entrar en el libro. Para que la amenaza de esta quinta chica desaparezca, no pueden quedar lazos entre los dos mundos, así que *Tamahome* tiene que quedarse en el suyo. ¿Habrá alguna solución? El segundo OVA ya es la adaptación de los últimos tomos del manga, y nos cuenta el nuevo problema que tiene la pareja protagonista, pues *Taka* (reencarnación de *Tamahome*) desaparecerá si *Miaka* no entra en el mundo del interior del libro y encuentra las siete perlas que guardan los recuerdos de *Tamahome*, las cuales están dispersas en los distintos lugares en los que vivían cada una de las siete estrellas de *Suzaku*. ¿Conseguirán por fin ser felices?

Por último, recientemente ha salido a la venta de mano de Jonu Media un último OVA, que representa el final de verdad de la serie, pues sigue la historia tal y como el manga la dejó. Lleva por título **Eikou den** y nos cuenta el último problema que tienen que superar *Miaka* y *Taka* para ser felices, y es que tras la boda *Miaka* se queda embarazada, pero aparece una conocida de *Taka* que decide entrar en el libro para convertirse en la sacerdotisa de *Suzaku* y poder robarle su hijo a *Miaka*.

Rizando el rizo

Con el final de la historia de *Miaka* y *Tamahome*, su autora nos sorprende con la aparición del primer capítulo de lo que parece ser una secuela de **Fushigi yuugi**, que nos cuenta la historia de amor que años atrás había vivido la sacerdotisa de *Genbu* junto a una de sus estrellas.

Por si alguien estaba triste tras el final de la historia, ya se puede ir tranquilizando, ¡pues tenemos leyenda de los cuatro dioses para rato!

¡Música, maestro!

Como todo anime, este también tiene sus CDs de música, en los que encontramos canciones instrumentales, canciones vocales, los openings y endings de la serie, la música de los OVAs, las canciones dedicadas a cada uno de los protagonistas, etc.

Estos son los títulos de algunos CDs que se pueden encontrar aquí en España: *Fushigi yuugi original soundtrack*, *Wo ai fushigi world*, *Fushigi yuugi character's vocal memories y fushigi yuugi OVA song collection*.

Aunque muchos temas estén repetidos en distintos CDs, todos ellos tienen algo especial que les da un encanto personal.

Unas imágenes con estilo

Coincidiendo con el Salón del Manga de Barcelona, en principio se publicará (ya se debería haber hecho para cuando leáis esto) el libro de ilustraciones de **Fushigi yuugi** (de mano de Glénat, claro). Es un art-book con las mejores imágenes de la serie realizadas por su autora que incluye, además de muchas ilustraciones preciosas, comentarios sobre estas y una genealogía de los personajes. Si te gusta el dibujo de esta serie, este libro no te defraudará.

Una autora con una sorprendente imaginación

Yuu Watase nació el 5 de marzo de 1970. Criada en Osaka, es una chica a la que le gusta la lectura, la música y la ciencia ficción, aparte, claro está, de la fantasía y la mitología, cosa que se ejemplifica muy bien en **Fushigi yuugi**.

Empezó su andadura en el mundo del manga con tan sólo 19 años, al crear la historia corta llamada **Pajama de Ojama**. Tras esta primera, se sucedieron una serie de otras historias cortas que fueron recopiladas en distintos tomos, el nombre de los cuales siempre se refiere a una de las cuatro historias de las que se componen. Estos tomos recopilatorios son: **Gomen asobase**, **Magical nan**, **Otenami haiken**, **Mint de kiss me**, **Sand no tiara** y, más recientemente, **Musubiya nanako**.

Aparte de esto, *Watase* también ha hecho mangas de uno o dos tomos como **Oishii study**, **Appare jipangu!** y **epotransu! Mai**.

Los mangas más actuales y más largos de esta autora son: **Shishunki miman** (Se compone de tres sagas diferentes y tiene un dibujo muy parecido al de **Fushigi yuugi**), **Imadoki**, **Ayashi no ceres** y **Alice 19th**.

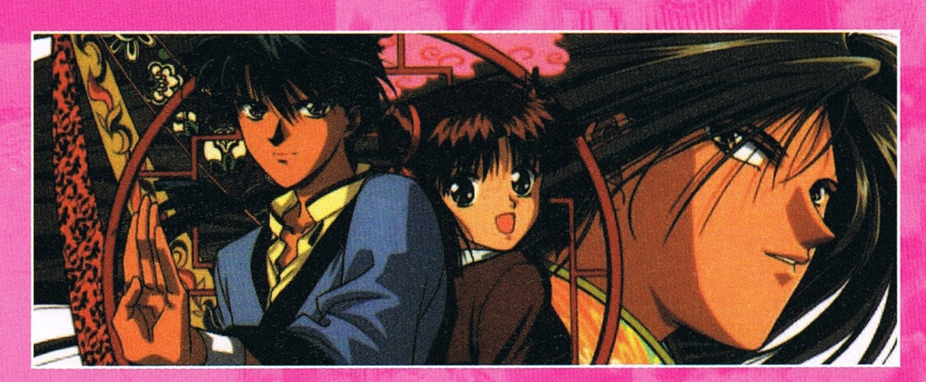
Como curiosidad, decir que vino el año pasado al Salón del Manga de Barcelona, y dio lugar a numerosas anécdotas, siendo la más sonada la de su desmayo en directo.

Su nueva historia

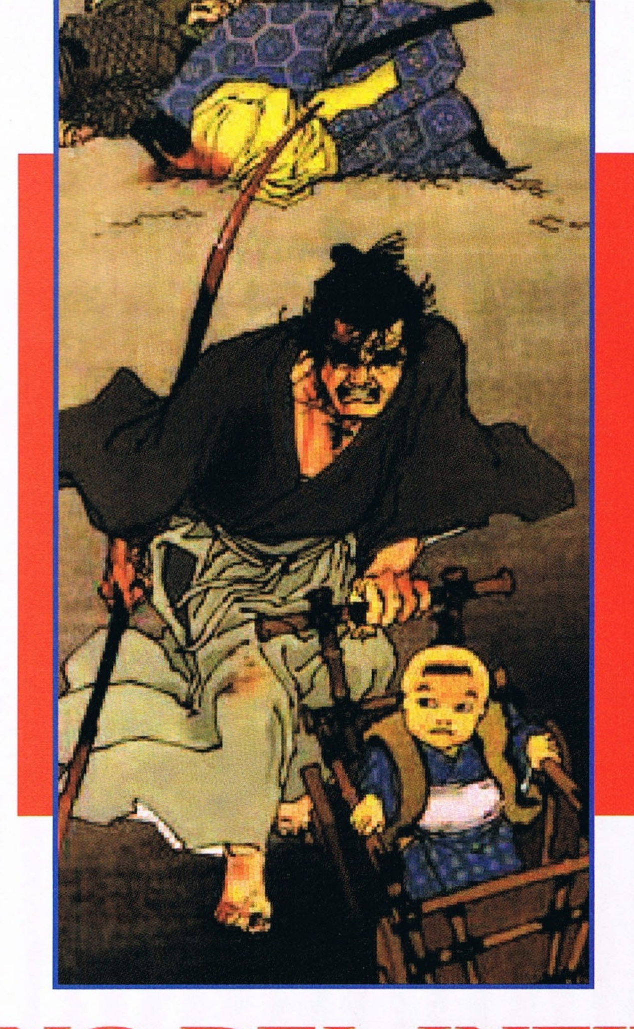
Tras finalizar **Alice 19th**, que esperamos ver pronto editado aquí en España, *Yuu* se ha metido de lleno en su nuevo trabajo, **Zettai Kareshi**, manga que nos cuenta la historia de *Riiko*, una chica llena de fracasos amorosos que consigue, mediante la ayuda de un desconocido, una dirección de Internet que le permite pedir un novio para tres días gratuitamente, aunque como siempre, las cosas no van a ser así de fáciles...

Nos encontramos delante de una historia de amor de lo más peculiar, pues utiliza algunos rasgos característicos de los mangas para chicos unido a las cosas que siempre hemos deseado las chicas.

Laura Pla "Azukys"



LONE WOLF AND CUB



EL CAMINO DEL INFIERNO

Lonex wolf and cub (aquí Lobo solitario y su cachorro) es una manga, en pocas palabras, mítico, clásico, y no hay discusión posible. Puede parecer una aseveración muy típica del frikismo más intenso, pero no es cuestión de pensar que el manga es la panacea absoluta: es un hecho objetivo dada su fama y prestigio tanto en su Japón natal como en EEUU con la fabulosa edición de Dark horse.

DE SUS AUTORES Y SU FAMA

Lone wolf and cub es un manga de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*. Es posible que el primero os suene, ya que es un guionista bien conocido por obras como **Santuario** o **Crying Freeman**. Aquí hemos podido leerlas de mano de Planeta (aunque allá por el Pleistoceno), así como **Strain**, un manga de yakuzas bastante recomendable (y bastante breve, lo que a veces es de agradecer) en el que colabora con *Buronson* (**El puño de la estrella del norte**). Por si fuera poco, es escritor, poeta, presentador de televisión, editor de revistas y guionista de películas para televisión y cine. Incluso tiene una escuela para futuros mangakas, conocida como Gekiga Sonjuku. Vamos, uno de los grandes nombres del manga sin duda alguna. Y para ser algo más curiosos (y, por qué no, frikis) tiene el cuarto dan de kendo y tira al arco tradicional japonés. Vete tú a decirle que no sabe escribir buenas historias...

Goseki Kojima se ocupa de la parte visual. Ha participado en muchos campos referentes a las artes gráficas como la publicidad o el kami-shibai (teatro de papel). Entró en la industria del manga hacia el 1957, y teniendo en cuenta que nació el 1923, no es precisamente un autor muy actual. Una de sus obras parcialmente publicada en nuestro país es **La leyenda de Kamui** (Kamui-den), también un manga de samuráis que no he tenido oportunidad de leer (*NdL: No te pierdes gran cosa*). Cabe tener en cuenta, para los más sensacionalistas, que murió en el 2000.

Lone wolf and cub comenzó a publicarse hacia 1970 en la revista Manga Action y pronto se editó en tankoubons. Consta de 28 tomos (aunque eso siempre depende de la edición, como ya sabéis), y en la edición de Planeta serán unos diez tomos con alrededor de cuatrocientas páginas (una bendición divina). El nombre original de este manga es **Kozure Okami**, que viene a ser lobo errante, y es un manga de samuráis, al más puro estilo del cine del mismo género (conocido como

chambara). La edición americana de Dark Horse es, probablemente, la mejor hasta ahora que hemos podido encontrar en occidente. Con una nueva traducción, tomos de pequeño tamaño (que no de pocas páginas), a buen precio y de buena calidad, con portadas de *Frank Miller* y otros autores, un glosario de términos al final de cada tomo; una retahíla de buenas maneras que la hace una edición muy recomendable. ¿Lo malo? El idioma. Aunque sepas inglés, **Lone wolf and cub** es un manga bastante más denso de lo que en principio aparenta. Cuando te encuentras con un párrafo lleno de nombres técnicos del Japón feudal y encima en un inglés nada básico, volverse loco es la única opción que resta por tomar. Por eso mismo, la edición de Planeta va a ser un auténtico acontecimiento para todos los que veneran este manga y para los que restan por conocerlo.

DE SU HISTORIA EN RESUMIDAS CUENTAS

La historia, en principio, es muy simple. Un tipo que vaga por Japón con su hijo pequeño, llevándolo en su carrito, y va asesinando en plan mercenario a todo samurai, ninja, mujer fatal o bandido sediento de sangre que se le pasa por delante. Ese es el esquema básico: alguien necesita su ayuda, le pagan y él mata. Pero tanto el fondo como la forma es mucho más complejo de lo que en principio pudiera parecer.

Lone wolf and cub es la historia de *Ogami Itto*, un ejecutor del Shogun (kaishakunin). Para entendernos, es el que corta la cabeza del acusado. Este comete seppuku, se corta el vientre mientras *Itto* le da el último corte cercenándole el cuello. El trabajo que todos querríamos en vez de repartir pizzas o propaganda. El caso es que la familia *Yagyu*, una familia de asesinos bajo las órdenes del Shogun, mata a la mujer de *Itto* y montan una trama para hacer creer que es un traidor. Es entonces cuando *Itto* decide vengar al clan *Ogami*, abandona el camino del samurai y decide caminar a través del camino del infierno, el Meifumado. *Itto* se convierte así en un auténtico demonio y su hijo, mediante una prueba que ya veréis vosotros mismos, se une a él. Así, ambos escapan (con el correspondiente baño de sangre) e inician una larga odisea en pos de la venganza, convirtiéndose en algo así como mercenarios.

A partir de aquí se inician multitud de historias en las que *Itto* y su hijo *Daigoro* participarán, algunas más interesantes que otras. La trama principal se irá intercalando entre estas y nos irá haciendo conocer lo que, por encima, he contado. Poco a poco, como es lógico, el guión irá ganando en intensidad e interés, y de qué manera. Hay historias absolutamente fascinantes, como ejemplo (y, siempre a mi parecer) la que da título al segundo tomo de la edición de Dark Horse: "The gateless barrier".

Esta historia empieza con un texto que dice así: "En el gran camino no hay una puerta sino un millar de senderos para elegir. Encuentra la puerta y podrás caminar solitario entre el cielo y la tierra". Esta vez *Itto* ha de realizar una tarea casi imposible: matar a un Buda viviente. La crudeza que posee este capítulo, la filosofía que rezuma y la calidad artística y simbólica de cada viñeta dejan al lector sorprendido. Podría decir que este fue el capítulo que empezó a engancharme a este magnífico manga.

Del guión en sí no hay nada más que contar, pues como siempre es mejor que uno mismo lo descubra por sí solo. Así que es cosa vuestra descubrir la enorme cantidad de personajes que os presentará esta historia, sus tribulaciones, su humanidad y su salvajismo animal, el contraste entre la crudeza inhumana de *Itto* y la candidez infantil de *Daigoro* (que, aun así, os dará más de una sorpresa).

OPINIÓN PERSONAL Y ÚLTIMAS APRECIACIONES DEL REDACTOR

Ahora pasemos directamente a lo que podríamos definir como mi opinión personal sobre diversos aspectos de este manga. Primero, hablemos de lo que nos ofrece visualmente: De todos es sabido que un dibujo atractivo nos lleva más de una vez a ojear un manga y puede decantarnos por leerlo o no hacerlo. Criticable o no, es un hecho. Pues, sinceramente, **Lone wolf and cub** no tiene esos diseños atractivos a los que el manga más actual nos tiene acostumbrados, ni te va a dejar boquiabierto si estás acostumbrado a cosas como **Blame!**, o te gusta la pastosidad de las *Clamp*. Seguramente, la impresión de más de uno al abrir **Lone wolf and cub** sería la de "esto es un manga viejo". Sí, es un estilo antiguo, clásico o como lo queramos definir. Pero es fabuloso y perfecto para el tipo de género que se nos está presentando. Se nota que *Goseki Kojima* sabe plasmar ese estilo clásico japonés, ese arte pictórico. Los personajes también tienen un trabajo, pero a veces se le van un poco las proporciones o quedan un poco deformes para mi gusto (hay una viñeta en que *Itto* tiene cogido a *Daigoro* y este sale con una cabeza que parece un melón, absolutamente espantoso). Eso sí, en cuanto a las expresiones es magistral y no tiene ese aire occidental que muchos otros mangas modernos poseen. Y en cuanto a la acción sólo se puede decir que es soberbia. Utiliza un estilo muy cinematográfico, detallado y claro que permite comprender cada movimiento de *Itto* o sus adversarios.

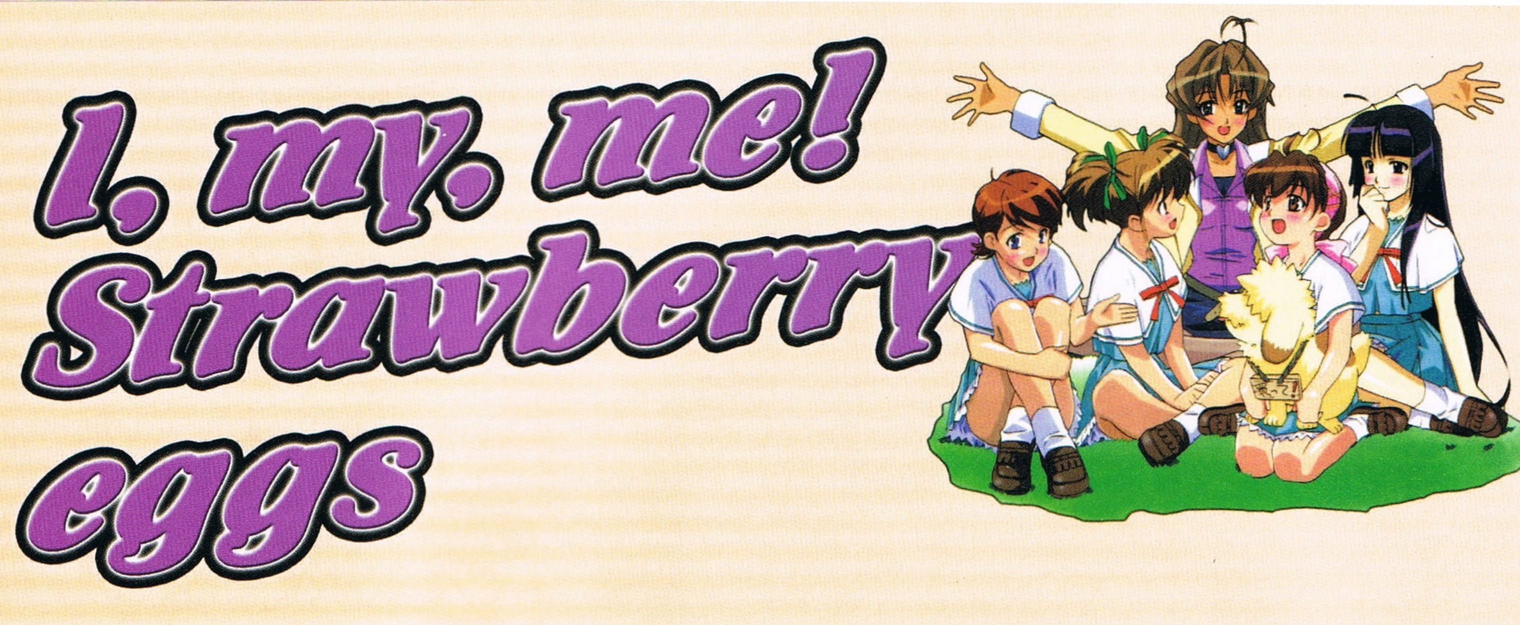
En general, toda la obra tiene ese aspecto de estar viendo una película de samuráis, con momentos muy inspirados. Destacar que *Goseki Kojima* pasó sus últimos años de vida preparando una serie de novelas gráficas basadas en películas del gran maestro *Akira Kurosawa*.

Lone wolf and cub es un manga cruento, duro, más profundo de lo que en principio pueda parecer por su planteamiento. Tiene sus momentos más tópicos y olvidables, y otros que perdurarán largamente en tu memoria. Además, gráficamente no te defraudará a no ser que seas incapaz de aceptar otro estilo que ese tan vacío y claro (además de hortera) de obras como **Sakura**. Así que resumiendo, una obra adulta, dura, llena de todos los elementos imprescindibles en el género de samuráis; un clásico del que tú mismo has de opinar, valorar y disfrutar.

Un último apunte: de este manga hay una película, de los propios autores, y una serie de películas que fueron dirigiendo distintos directores. Sólo he tenido la oportunidad de ver la primera y, personalmente, no se la recomiendo a nadie. Es fiel al manga, sí, pero le falta mucho de su trasfondo, se basa más en las escenas sangrientas y aburre (además que produce carcajadas por su gore cutre).

Ahora sólo queda que descubras un clásico del manga de samuráis. Y recuerda, si te encuentras a Buda, mátalo.

Jaime "Thorin" Munuera



I, my, me! Strawberry eggs

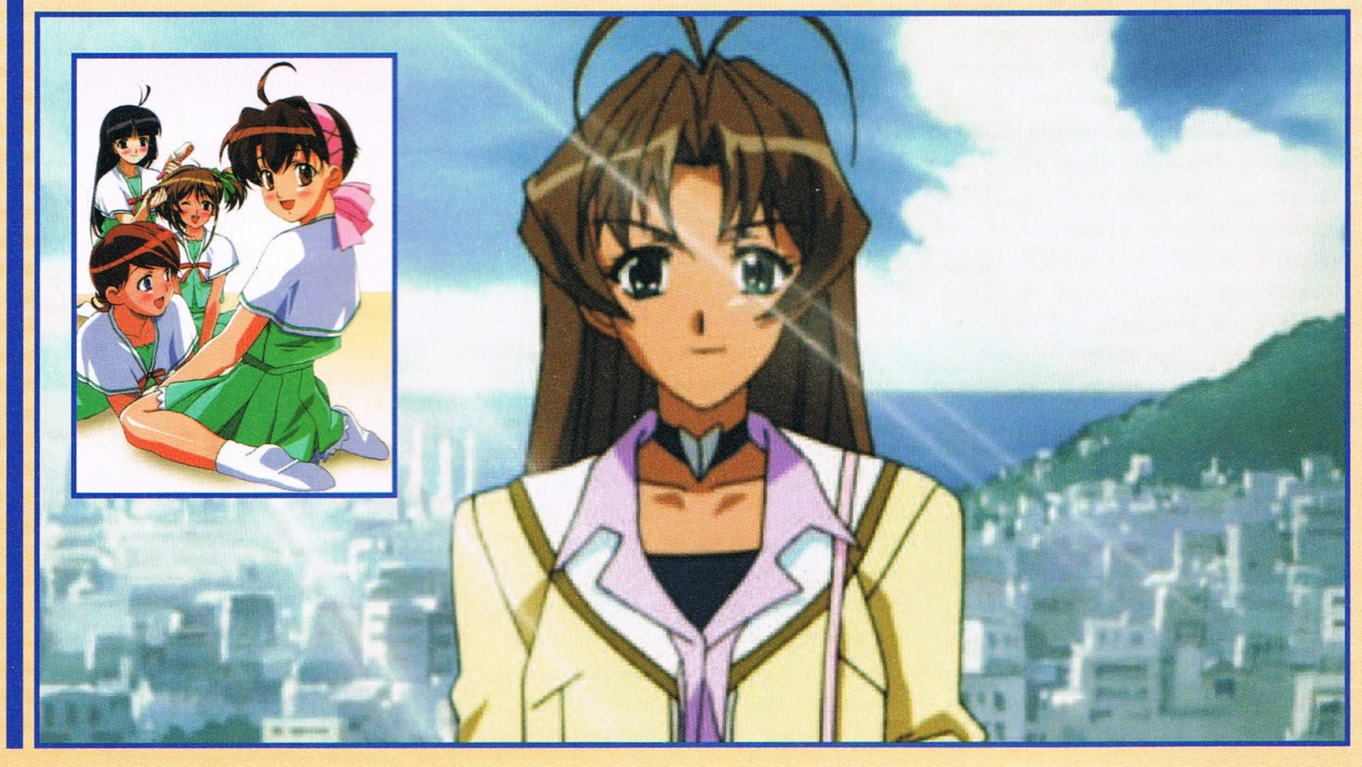
Bajo este título se nos presenta un manga del todo alocado, lleno de humor y al más puro estilo Love Hina que nos narra las aventuras de un chico que se viste de mujer para poder realizar su sueño: ser profesor.

Tras finalizar la universidad, *Hibiki Amawa*, que se ha licenciado como profesor de educación física, decide buscar trabajo cerca de su casa, pues sueña con poder ser algún día el mejor profesor del mundo. El problema llega cuando descubre que el único centro docente adecuado que hay cerca de su casa con una plaza vacante sólo admite mujeres, pues su directora considera que los hombres no saben enseñar y menos todavía motivar a sus alumnos.

Hibiki, indignado con las declaraciones de la directora de ese instituto, decide demostrarle que no es verdad lo que dice; es más, afirma que los hombres pueden ser incluso mejor profesores que las mujeres. Para demostrarlo, el chico sólo encuentra una solución: Tendrá que vestirse de mujer para poder lograr entrar en ese instituto.

Al final, con la ayuda de su casera, se transforma en una auténtica mujer, con una prótesis que simula las curvas de una mujer y con un simulador de voz al más puro estilo **Detective Conan**.

Tras esto, *Hibiki* consigue la plaza de profesor en ese instituto, aunque tiene que pasar primero una gran prueba, y es que debe conseguir que una alumna suya, *Fuko Kuzuha*, corra 50 metros sin caerse al suelo ni una sola vez, lo que parece ser tarea imposible (*NdL: Con estupideces como esta no me extraña que luego la peña piense que los profesores no tenemos nada que hacer ni nos encontramos con ningún problema serio*).



Después de muchas horas, *Hibiki* consigue pasar la prueba, y ser admitido como profesor en ese instituto.

A partir de entonces, la serie se basará en las aventuras de *Hibiki*, *Fuko*, la casera y muchos otros personajes de los que ya os hablaré más adelante. Entre otras aventuras, destacan la aparición de un pervertido en los dormitorios de las chicas del insti, el conflicto de *Hibiki* al tener que dormir con una de sus alumnas en la misma cama, la aparición de un chico que quiere salir con la nueva profesora, la declaración de otro chico, la confusión de *Fuko* al creer estar enamorada de su profesora y muchas otras cosas que no os voy a contar, pero que son divertidísimas.

La serie de televisión

Esta serie comenzó a emitirse en el canal japonés WOWOW en el año 2001 y fue producida por Pioneer. El director del proyecto fue *Yuji Yamaguchi* y el diseño de personajes corrió a cargo de *Maki Fujii*.

Gracias a Jonu Media, podemos disfrutar de esta serie tan delirante aquí en España, que se compone de 13 capítulos, un total de 3 DVDs con extras como la ficha de personajes, la ficha de doblaje, imágenes y muchas cosas más que harán las delicias de cualquier chico al que le guste este tipo de manga.

Además, el espacio autonómico 3xl.net ha adquirido recientemente los derechos de emisión, por lo que los habitantes de esta Comunidad Autónoma podrán verla (aunque con el inconveniente de siempre: No estará en el idioma nacional, con lo que sólo una pequeña minoría podrá disfrutarla) a partir del 25 de octubre todos los fines de semana a las 13:30.

Música

Aunque por el momento no ha salido en España ningún CD de la serie, se sabe que la música corrió a cargo de *Yoshikazu Iwanami*, aunque siendo una serie de tan sólo 13 episodios, es normal que no aparezca ninguno.

El opening, titulado *Dearest*, es una canción preciosa, con una letra muy bonita, al igual que el ending, *White Station,* una canción muy tranquila y relajante.



Para terminar...

Aunque tenga cosas que la asemejan a otros Shonen (manga para chicos), esta serie tiene un argumento especial, pues aunque el tema de hacerse pasar por chica ya está muy visto, el hecho de que sea profesor de educación física, y de que no por ello se aproveche de la situación, consigue hacerla original. Además, sus múltiples personajes, cada uno con su propia personalidad, te hacen querer saber más sobre ellos, cosa fácil teniendo en cuenta que la historia es muy corta y que no tenemos que esperar meses y meses para poder disfrutarla.

I, my, me! Strawberry eggs, es una serie que invita a disfrutar, a reírte un rato y a pasarlo bien. Para los chicos, gusta verla en cualquier momento, pues es el típico shonen de chico con problemas. Para las chicas, es el típico manga que se agradece cuando ya te hartas de tanto romanticismo en los shojos y quieres ver algo nuevo y divertido a la vez.

Laura Pla "Azukys"

Repaso de Personajes

Hibiki Amawa
Típico protagonista de shonen, vive rodeado de chicas, aunque a diferencia de otros él no se aprovecha en ningún momento de su situación. Sueña con que un día será el mejor profesor del mundo, consiguiendo así motivar a todos sus alumnos para que algún día sean personas de provecho. Es muy buen chico, aunque en ningún momento se nos habla de su pasado.

Fuko Kuzuha
Una de las alumnas de *Hibiki*. Al principio de la serie es tan patosa que no es capaz ni de correr 50 metros sin caerse, aunque con la ayuda de su profesora, conseguirá todo lo que se proponga. Desde el primer capítulo, cree estar enamorada de *Hibiki*, cosa que no sería extraña si no fuera porque aún no sabe que su profesora es un hombre, así que cree estar enamorada de una mujer.

Lulu
La casera de *Hibiki*. Se nos presenta como una mujer de lo más extraña, pues utiliza armas para conseguir que sus inquilinos le paguen el alquiler, e incluso secuestra al perro de *Hibiki*. Es la que tiene la idea de vestir al protagonista de chica, pues es capaz de hacer cualquier cosa con tal de conseguir el dinero de todos los inquilinos a final de mes. Realmente es el personaje que provoca más situaciones divertidas.

Directora
Mujer feminista de pies a cabeza, considera que solamente las mujeres pueden enseñar con amor, pues los hombres no son suficientemente buenos como para motivar a sus alumnos. A medida que pasan los capítulos se dará cuenta de que los hombres también pueden mostrar esa dedicación que caracteriza a un buen profesor.

Fujio Himejima
Una de las mejores amigas de *Fuko*. Practica artes marciales, así que es la que protege a sus amigas siempre que estas lo necesitan. Está enamorada de uno de sus compañeros de clase, aunque este, a su vez, está enamorado de otra persona... ¿Quién será?

Miho Umeda
La otra mejor amiga de *Fuko*. Es una persona muy alegre, vital y madura. Sale con un modelo mayor que ella, cosa que la hace estar tan alegre que intenta siempre ayudar a sus amigas en este tipo de relaciones.

Akira Fukae
El chico guapo de la serie. Es el chico más popular del instituto, así que tiene a muchas chicas locas por él. No se sabe porqué, pero siempre está portándose mal con *Fuko*, cosa que hace rabiar a *Fujio*. ¿Se desvelará el misterio de porqué la trata tan mal?

Morikoji
Vecino de *Hibiki*, es un chico de lo más cobardica, que se pasa toda la serie intentando sacar fotos a las alumnas de su vecino, cosa que no consigue gracias a *Lulu*, la cual impide cualquier movimiento en falso que pueda llegar a hacer. Es un buen chico.

Tofukuji
El otro vecino de *Hibiki*. Parece estar obsesionado con *Fuko* hasta tal punto de hacer muñequitos parecidos a ella y ayudar a *Morikoji* a sacarle fotos. Es un personaje del cual no se sabe gran cosa, únicamente que se las ingenia para poder pagar cada mes el alquiler.

Los 12 REINOS

Fantasía heroica en estado puro

Últimamente nos llegan muchas series de fantasía heroica. Sin embargo, la mayoría sólo en versión manga, y por eso la serie que nos ocupa es especial, ya que es un anime que cualquier aficionado (si tiene el canal, claro) puede disfrutar. Y no una serie cualquiera, sino una que parece una mezcla de juego de rol de fantasía heroica y la serie Perfect Blue.

Hacía siglos que no disfrutaba tanto de una serie, hacía tiempo que no leía ni veía nada de manga y anime porque casi nada me llamaba la atención o porque estaba sin un euro. Soy traductora de manga y anime desde 1998 y algo quemadilla estaba ya con tanta serie así que, aparte del trabajo, no veía nada más. Pero al empezar con **Jû-ni Kokki**, **The Twelve Kingdoms** o **Los 12 reinos** me enganché como la más friki y no podía dejar la serie, quería y quiero saber más y más.

Avanzando a trompicones, en pocos días ya tenía media serie hecha (con la ayuda de *Ayako Koike*) aunque, eso sí, al principio me negaba a leer el final. Como en una buena peli o con un buen libro, quiero saber el final cuando sea su momento y no antes, prefiero mantener el deseo de seguir avanzando e ir desentramando poco a poco la intriga de la historia, ¿no os pasa lo mismo? Aunque al final no pude evitarlo y estuve hasta las cinco de la mañana terminando de leer los guiones para saber cómo acababan las crónicas que me tenían en vilo desde hacía semanas.

Y es que me siento una privilegiada al poder trabajar en algo que me gusta, en poder ver algunas series antes que nadie, intentar transmitir, con mis traducciones, todos los sentimientos, emociones y tramas que se van sucediendo en las historias que me toca trabajar y hacérosla llegar para que la conozcáis a través de mis artículos. De verdad, espero que estéis atentos a esta serie porque me ha parecido genial y tengo ganas de que la gente la conozca. Resumiendo, definiría a **Los 12 reinos** como un juego de rol en un mundo de fantasía de caballeros y reyes al estilo de **Fushigi Yuugi** con el trasfondo de una antigua China donde el dibujo y la psicología me recuerdan a **Perfect Blue**.

Lo único que temo es que si no pilláis la serie desde el principio no os enteréis ni de la mitad, y... sinceramente, aunque lo hayáis visto desde el principio, hasta bien avanzada la serie, supongo que tampoco, jajaja, así que por eso escribo este artículo aunque tendré especial cuidado de no chafaros nada del argumento.

LOS 12 REINOS, 1 - 14, sombras de luna en un mar de sombras, episodios 1 - 13 y el de transición.

Yoko Nakajima es una estudiante e hija modelo de 16 años que no se lleva mal con nadie. En el instituto está su amigo de la infancia, *Ikuya Asano*, que está saliendo con la extraña *Yuka Sugimoto*, quien suele estar todo el día absorta en libros de fantasía heroica. Últimamente se repite a menudo la misma pesadilla, que un día se hace realidad: Aparece un apuesto joven llamado *Keiki* que dice que ha venido a buscarla, se arrodilla ante ella y le jura fidelidad.

Salen huyendo porque un monstruo está atacando el instituto, pero *Yoko* es quien debe matarlo, así que imaginaos a una chiquilla muerta de miedo con una espada en las manos y sin saber qué hacer. ¿Cómo lo consigue? Eso ya lo veréis. Tras la victoria, de repente aparecen todos en otro mundo, donde existe un "Mar Vacío" y un poblado en el que llaman a *Yoko* "Kai-kyaku o ser del mar" y donde tras la devastación provocada por el Shoku (una especie de tifón) no confían en nadie llegado del "otro lado". Se encuentran en Ko, uno de los 12 reinos de ese mundo, donde son capturados y llevados ante el gobernador y, aunque parece que los lugareños hablan una extraña lengua, *Yoko*, a diferencia de sus amigos, puede entenderlos.



Yoko sigue sufriendo con su repetitiva pesadilla, donde aparece un ser extraño llamado *Aozaru* que no hace más que manifestar sus propios miedos, malos pensamientos y sentimientos hacia sus compañeros o situación. Y aunque *Yoko* quiere volver cuanto antes a Japón, su conciencia (ese mono azul) le repite que nadie le está esperando, que a nadie le importa que haya desaparecido. Cuando conoce a *Rakushun*, se reconcilia con ella misma y su realidad, aprende sobre este mundo al que ha venido a parar y descubre algo muy importante que marcará el resto de la historia que le queda por vivir.

LOS 12 REINOS, 15 - 22, un mar de vientos en tierra de laberintos, episodios 1 - 6, el de transición y el de los mensajes.

Tras la primera parte bastante típica y previsible, llegó esta que aunque es cortita fue la que me enganchó para los restos. Con el pequeño y asustadizo Kirin de Tai, me enamoré perdidamente de la serie. *Sugimoto* conoce a un extraño chico llamado *Takasato Kaname* al que su hermano y su abuela no pueden ni ver y le hacen la vida imposible, pero es que este joven de 10 años resulta ser el tan buscado *Taiki*, el Kirin de Tai, que desapareció en su Ranka y apareció en el otro lado (Japón), donde la co-protagonista lo ha encontrado sin querer. Además, *Takasato* es un inusual Kirin con cabello negro del que la leyenda dice que traerá la buena fortuna al mundo. Una vez localizado *Taiki*, lo traen de vuelta a su mundo y le explican quién es y qué misión debe cumplir pero, al haberlo pasado tan mal en el seno de "su familia", se alegra de no pertenecer al otro lado y acepta gustosamente su nueva vida. Al haber crecido en Horai en vez de en el Monte Ho, a diferencia de los demás Kirin, anda algo despistado ya que no sabe volver a transformarse en su forma original de unicornio, y debe elegir un soberano para Tai. Para ello, aparecen muchos caballeros que desean ese puesto y no sabe por cuál decidirse.

LOS 12 REINOS 23 - 39, vientos de lejanía en el cielo del atardecer, episodios 1 - 15 y último.

Esta es la parte más complicada ya que desde el principio nos cuenta la historia desde el punto de vista de tres chicas: *Yoko* que ya la conocemos, *Suzu* que ya apareció como "extra" en la anterior y la vanidosa *Shokei*. Cada una con su historia, cada una en un reino.

En la Era Meiji de Japón, la pequeña *Suzu Oki* tuvo que ser vendida para salvar a su hambrienta familia, pero cuando cayó al río en una tormenta fue a parar al Mar Vacío del mundo de los 12 reinos. Allí se unió a los Shusei durante un tiempo, pero al conocer a la inmortal *Riyo*, a la única que entendía su lengua, quiso trabajar para ella y así lo hizo, en el reino de Sai, durante 100 años gracias a que le dieron la inmortalidad. Pero fueron unos años muy duros con esa jefa tan implacable y despiadada. Intentó hablar con *Taiki* para ver si podía volver a su casa.

Por otro lado, en el Reino de Ho, existía un exigente rey *Chutatsu*, una reina chivata *Keika* y su inocente hija *Shokei*, pero al cabo del tiempo sus súbditos se rebelaron y mataron a los soberanos, despojaron de la inmortalidad a la hija y la mandaron a un orfanato.

Yoko, *Suzu* y *Shokei* tenían casi la misma edad pero la vida de cada una de estas muchachas era totalmente diferente. Dos meses tras el destronamiento de la falsa *Joei*, *Yoko* tiene un grave problema como bienvenida, que nadie cree que vaya a ser capaz de resolver. El líder de la región de Baku no quiso apoyar a *Joei* y se le acusa de traición, por lo que algunos compañeros piden su ejecución aunque otros consejeros más directos como *Keiki* se niegan a semejante acto sin pruebas. Tras varias desventuras y pesares, las tres chicas acabarán uniendo sus destinos para cumplir una misión común.

En este caso creo que lo más importante es saber cómo se llaman los lugares donde transcurre la acción cuando acaban todos los personajes en el Reino de Kei: Kokei (lugar donde se encuentra el orfanato de Enho, Rangyoku y Keikei), Gyoten (capital del reino), Takuho (donde transcurre lo de Seishu y empieza la rebelión con Kosho y sus hombres), Hokkaku (donde están Kantai y Gaisha), Meikaku (capital de la región de Wa con su gobernador Gaho), Shi-sui (poblado que regenta el despiadado Shoko en la región de Wa). Espero que cuando veáis estos capítulos, os sirva de ayuda.

LOS 12 REINOS, 40 - 45, dios del mar del este en las profundidades del oeste, episodios "luna sobrante", 1 - 3, último y transición.

Y cuando ya pensaba que no había más, ya que sólo se ha traducido hasta el capítulo



39 por ahora, veo por internet que la serie continúa, que hay previstos unos 68 en total, que hay muchas novelas y claro, después de todo, son 12 reinos y quedan crónicas todavía por explicar por lo que lógicamente todavía se podrían hacer más capítulos. Aunque también se dice que se terminó lo que se daba, supongo que en unos meses lo comprobaremos. En este caso, *Shoryu* le cuenta a *Yoko* cómo *Rokuta*, que desconfiaba de cualquier gobernante, llegó a apoyarse en el que había elegido como soberano de En. Así que la cosa continúa, y esperemos que aquí también. Ya sabéis, si los dioses son favorables, podremos volver a hablar de esta serie.

DATOS

Emisión: Desde abril 2002 en canal satélite NHK. 1ª parte de 39 capítulos, 2ª parte en proceso.
Director: Tsuneo Kobayashi (Gals!) y Noboru Aikawa.
Animación: Estudio Pierrot (Fushigi Yuugi, etc).
En España: Distribuido por Arait Multimedia. Emisión en Canal Buzz a partir de noviembre 2003. Pero, ¿dónde podemos verlo realmente? Desde la desaparición de Vía Digital y la fusión de los demás canales hacia Digital +, ¿dónde se ha quedado esta cadena de Mediapark? Con las operadoras de cable Auna, Retecal y Ono, y si os fijáis, tampoco estas llegan a todo el mundo por lo que se limita más todavía la gente que podrá verlo. Buaaa, yo entre ellas.

MÚSICA

Teniendo a los famosos *Aya Hisakawa* y a *Takehito Koyasu* como voces principales, evidentemente las canciones vocales están más que solicitadas para acompañar una banda sonora preciosa (de *Ryo Kunihiko*) con melodías de piano, tradicionales y de combate que me recuerdan muchas veces a **Escaflowne**. Como todavía la serie está en antena, es evidente que seguirán saliendo más CDs, pero estos son los principales: Jû ni Kokki Mini Album (600 yenes, con drama y canciones principales), Yomogi Yama Enkei, Kokyu Memories (1.500 yenes, banda sonora), Yasoô Tsuki no Shizuku, piano memories (1.500 yenes el mismo CD pero con versión en piano), Yume 3 syo, drama CD (2.900 yenes, como dice el nombre casi todo el rato hablando), Image Soundrack 12 genmuemaki (2.900 yenes, banda sonora), Juu ni genmukumi kyoku 1 (2.900 yenes). Todos de Yamaha Music Media.

MANGA

La historia original del anime surgió de *Fuyumi Ono* en 1992 y fue plasmada en 11 novelas por Kodansha (entre 200 y 400 páginas): dos tomos para Tsuki no Kage, Kage no Umi (sombras de luna en un mar de sombras), dos tomos para Kaze no Umi, Meikyu no Kishi (un mar de vientos en tierra de laberintos), un tomo para Higashi no Watatsumi, Nishi no Sôkai (Dios del mar del este en las profundidades del oeste), dos tomos para Kaze no Matsuri, Reimei no Sora (vientos de lejanía en el cielo del atardecer), uno para Tonan no Tsubasa (las alas que revolotean), dos para Tasogare no Kishi, Akatsuki no Sora (precipicio final en el crepúsculo) y uno para Kasho no Yume (Sueños).
Tenemos un duodécimo tomo: Mashô no Ko (el chico poseído), publicado por la editorial Shinchosha.

Ojalá alguien se animara a traer a España un formato que nunca se ha probado: las novelas, ya que consta de sólo texto y apenas algunas ilustraciones que lo acompañan.

VIDEOJUEGOS

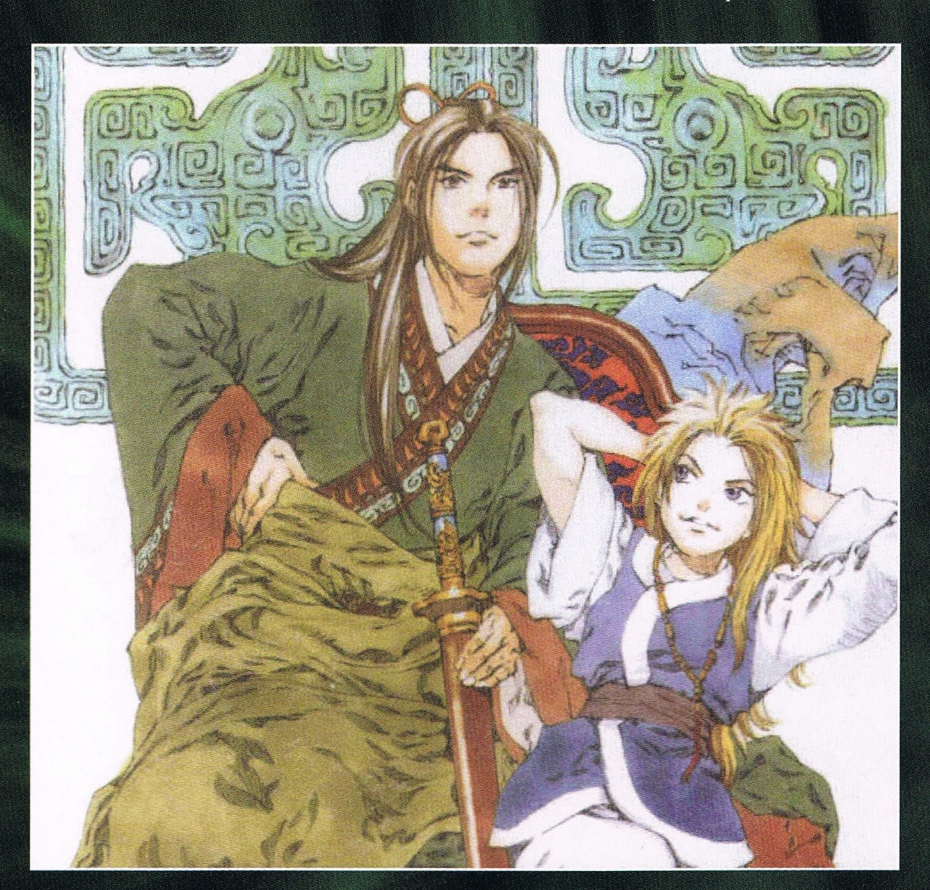
Este pasado verano ya salió para Playstation 2 de la primera parte por parte de Konami y también el RPG que se puede jugar en internet (Net RPF Jû ni Kokki Online) en 12kokukigame.net

PERSONAJES

YOKO NAKAJIMA: Chica apocada que intenta pasar desapercibida hasta que se da cuenta de que nunca se puede complacer a todos y toma las riendas de su propio destino. La transformación y maduración de esta pelirroja es el hilo conductor de 12 reinos. La voz la pone la famosa cantante *Aya Hisakawa*, que ha hecho de *Skuld* en **Ah mi diosa**, *Kero* en **Sakura**, *Arimi* en **Marmalade Boy**, *Sailor Mercurio* en **SM**, *Miki* en **Utena** y un larguísimo etcétera.

YUKA SUGIMOTO: No es amiga de *Yoko* aunque esta siempre intente acercarse a ella, más bien su enemiga ya que cree que le han dado un papel que le corresponde a ella. *Sugimoto* está encantada de ir al "otro lado", y no tiene problemas en desenvainar una espada pese a que sólo consigue que su odio la ciegue para ver las cosas como realmente son.

IKUYA ASANO: Amigo de la infancia de *Yoko*, está enamorado de *Yuka* pero se pasa toda la serie intentando averiguar cuál es el papel que se le ha asignado en esa aventura tan extraordinaria, hasta que se da cuenta



de que no hay más responsable de los propios actos que uno mismo.

KEIKI: Extraño e inmaculado ser, va en busca de *Yoko* para que cumpla una misión que él le ha encomendado. Tras ser el consejero de la Reina *Joei*, ha aprendido a no ser tan distante e intenta comprender los sentimientos de las personas que le rodean. La grave y atractiva voz original es de *Takehito Koyasu*, *Hotohori* en **Fushigi Yuugi** o *Seishiru* de **X**.

AOZARU: El desagradable mono azul que atormenta a *Yoko* en sus pesadillas como la voz de su conciencia.

SHORYU: Rey bondadoso, humilde, responsable y muy longevo de un próspero En, soberano modelo al que hay que imitar. Voz grave y con el torso al descubierto, hace que cualquiera se derrita con su aparición en escena.

ROKUTA: Kirin de Shoryu, rey de En. Lleva 500 años junto a su amo aunque al principio no quería confiar en la figura de ningún gobernante.

RAKUSHUN: Un gracioso ratón humano que se hace amigo de *Yoko* y más tarde de *Shokei* que les ayuda mucho con su sabiduría y humanidad.

TAIKI: Kirin del reino de Tai, pequeño e inseguro debe aprender sobre su mundo original y su misión principal.

SHOKEI: La hija del rey de Ko descubre que ella también tuvo parte de culpa por el destronamiento de su familia al no haber intentado aprender lo que sucedía a su alrededor.

SUZU: A pesar de haber sido vendida por su familia quiere volver a Japón e intenta buscar a toda costa a otro "ser del mar" para que, por lo menos, alguien comprenda su sufrimiento.

Alessandra Moura (Chiisai)

TÉRMINOS

Como hay mil palabrejas raras que pueblan esta serie, aquí os pondré una lista de las más importantes.

Kirin: Ayudante principal del rey al que escoge para gobernar su país. Sus nombres se componen del País más "ki" para los chicos o más "rin" para las chicas, por lo que tenemos a Keiki, Korin, Enki, Horin, etcétera. Tienen el título honorífico de Taiho. El aspecto original de esta criatura sagrada es como un unicornio. Los Kirin deben cumplir con su irremediable misión: escoger a su próximo soberano, y deben cuidar de que no se desvíe del camino porque en cuanto sus reyes se equivoquen, ellos enferman y acaban muriendo. Si un Kirin muere, su soberano también. Los Kirin tienen a su cargo a los Shirei, bestias con las que llegan a un acuerdo "laboral" a cambio de que, cuando mueran, se los puedan comer y así obtener su poder.

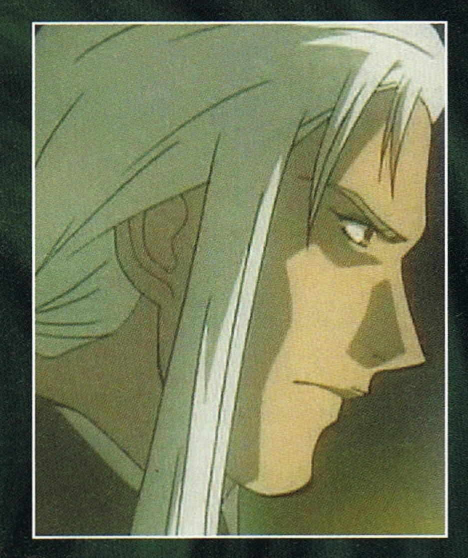
Kyo-kai: Es el Mar Vacío que rodea a los 12 reinos. Traducido para evitar confusiones con Kokai, que es el reino central,
el número 13, donde se encuentra el Monte Ho.

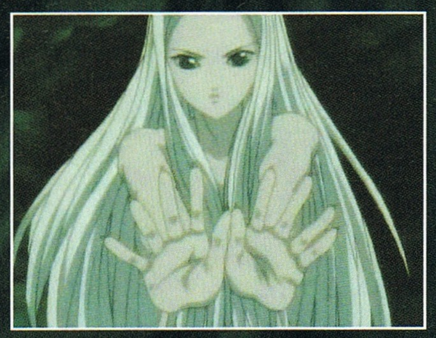
Shoku: Una especie de tifón que transporta a cualquier ser de un lado a otro (entre Japón y los 12 reinos), aunque también causa una gran devastación.

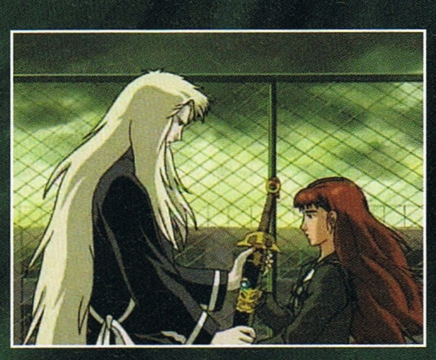
Kai-kyaku: Es el ser del mar, venido desde el otro lado (Horai o Japón), también traducido para facilitar la comprensión de la serie.

Ranka: Todos los seres que nacen en los 12 reinos, lo hacen de un huevo que tiene este nombre. Los Ranka de las plantas, árboles y animales cuelgan del árbol Noboku mientras que los de los humanos salen del Riboku y los Ranka de los Kirin están en el único árbol, llamado Shashin-boku, del monte Ho. Los huevos de los Kirin cogen el nombre del país más "ka", por lo que tenemos a Taika, Koka, Keika, Saika, etc.

Taika: Ser del mar que realmente nació en el mundo de los 12 reinos pero que, por la razón que sea, se encontraba en Japón.
Cuando vuelven a su verdadero mundo, recuperan su aspecto original eliminando el escudo que se había formado, el Taikaku.













INU YASHA

Conocer a estas alturas a Rumiko Takahashi es como saberse la tabla del dos: algo tan elemental que a veces no reparamos en lo mucho que recurrimos a ello. La carrera de Rumiko daría para hacer no sólo un artículo, sino un dossier de fascículos coleccionables, pero en este caso concreto toca hablar de su último éxito en España: Inu Yasha.

La historia

La trama que articula la acción en **Inu Yasha** puede resultar, a priori, bastante simple. *Kagome Higurashi* es una estudiante de instituto con una vida más o menos normal, que vive en un santuario sintoísta muy antiguo, con su árbol sagrado tamaño familiar y su pozo secreto. El día de su decimoquinto cumpleaños una extraña mujer demonio centípeda emerge del pozo y la arrastra dentro de él. Sin recuperarse del susto, *Kagome* se encuentra a la salida del pozo en el Japón de la era Sengoku (desde el 1467 hasta el 1600 d.C. más o menos). Para rematar el día descubre que su cuerpo guardaba una extraña perla, la joya de las cuatro almas (*shikon jewel* para los amigos), cuyo poder mágico permite a humanos y demonios hacer realidad sus ambiciones más codiciadas. Por si esto no fuera ya bastante difícil de asimilar para una quinceañera con traje de marinerito, la mujer demonio del pozo reaparece, ansiosa por conseguir la joya. Así que *Kagome* recurre a *Inu Yasha*, un medio-demonio ensartado en un árbol que despierta al sentir la presencia de *Kagome*. Una vez que *Inu Yasha* ha enviado a la mujer demonio a otro plano de existencia, se nos revelan más claves de la trama: En la aldea donde recae *Kagome* vivió una poderosa sacerdotisa, *Kikyô*, guardiana de la joya de las cuatro almas, y que falleció luchando contra *Inu Yasha*, no sin antes dejar al medio-demonio encajado en el árbol en estado letárgico. *Kagome* llega a la aldea cincuenta años después de la muerte de *Kikyô*, y vemos claramente que *Kagome* es sin duda la reencarnación de la sacerdotisa.

Lamentablemente, la joya se fragmenta en multitud de pequeños trozos que *Inu Yasha* quiere recuperar para dejar de ser un semi-demonio y convertirse en un demonio de pura cepa y consumado poder. *Kagome* se junta con él para intentar reunir los fragmentos y que la joya no caiga en manos de otros demonios. Este equipo está cargado de tensiones, ya que *Inu Yasha* ve en *Kagome* a *Kikyô*, la mujer que amó y a la que después mató, mientras que *Kagome* no consigue



clarificar los sentimientos que tiene hacia el medio-demonio. El dúo protagonista se ve rápidamente incrementado por unos secundarios sobre los que recae un gran peso de la trama y que ofrecen una gran complejidad a ojos del lector, como el monje *Miroku*; *Sango*, que busca fragmentos de la joya con la esperanza de que alguien pueda purificarlos; o *Shippo*, un kitsune (demonio zorro) de gran corazón que no duda en arriesgar su vida por sus compañeros.

La búsqueda incesante de la joya de las cuatro almas es por tanto la excusa perfecta para que los personajes, tanto humanos como demonios, se desarrollen con plenitud. Además debemos enmarcar este desarrollo en una trama plagada de acción: la lucha contra todo tipo de seres que desean poseer la joya es un plato habitual, y la violencia no se enmascara.

El manga

Las novedades que aporta **Inu Yasha** con respecto a otros trabajos de *Rumiko* ya las hemos apuntado antes: todo el desarrollo de la trama está sustentado sobre una oscuridad que se manifiesta tanto en la acción como en el grafismo del manga. La acción, como hemos dicho, tiene una carga de violencia importante, pero nunca gratuita. Los personajes mueren, y de forma cruenta. Además se introduce el elemento del enemigo sin motivaciones ocultas: son seres que quieren hacerse con los fragmentos de la joya y emplean todos los recursos posibles para ello. Son crueles y despiadados, y los combates con el grupo de *Kagome* e *Inu Yasha* también lo son.

El grafismo que *Takahashi* exhibe en esta obra ha alcanzado una gran madurez. No pierde la frescura que caracteriza a su estilo, siempre limpio, definido y con personajes dotados de una gran expresividad y movimiento. Pero se nota la experiencia de toda una maestra: conoce los puntos fuertes de su estilo y los explota al máximo. Las narrativa ha alcanza niveles muy altos, donde *Rumiko* administra con maestría el *tempo* de la acción, deteniéndose en escenas que acentúan el dramatismo de la trama, sin perder la fluidez en las escenas de acción. En ningún momento tienes esa sensación de "¿qué ha pasado aquí? ¿Me he perdido algo?"; la trama fluye con un ritmo calculado que engancha al lector.

Como es habitual, *Rumiko* no emplea las tramas con profusión: su dibujo siempre ha mostrado una gran limpieza, pero en este caso está muy cargado de sombras creadas a base de negros que inundan las viñetas. Tanto los personajes como el entorno que los rodea adquieren más profundidad y dramatismo, al tiempo que el lector ve cómo la atmósfera que respiran *Kagome* y los suyos está cargada de maldad.

Inu Yasha no es una obra más de *Rumiko Takahashi*, algo que ya sería de por sí una garantía de calidad, de buen manga: es una vuelta de tuerca al estilo de comedia romántica al que estábamos acostumbrados. Nos muestra esa *Rumiko* críptica, en comunión con seres de mitos y leyendas, con un dibujo maduro y asentado y una narrativa fluida. Si buscas una trama de calidad, con

Conociendo a la autora

Aunque el estilo de *Rumiko* no esté entre tus favoritos, conocerla es una de las asignaturas obligatoria en la carrera otaku. Pero, por si eres un recién matriculado, aquí va un ligero resumen:

En 1978 **Lamu**, o **Urusei Yatsura**, ve la luz. Una serie que se desarrollará a lo largo de 34 tankoubons (tomos) y que terminará en 1987. Simultáneamente a esta orquesta coral de alienígenas surrealistas y terrícolas fuera de sus casillas, *Rumiko* consigue desarrollar una segunda mano para dibujar y se trabaja los 15 tomitos que recopilan la maravillosa **Maison Ikkoku**, o **Juliette Je t'aime**, que también ve la luz a comienzos de los ochenta, cuando en España adorábamos a **Naranjito** como paradigma del grafismo contemporáneo. El golpe maestro de *Takahashi* llegó de la mano de **Ranma ½**, que comienza a publicarse en 1987 y que alcanzó los 38 tankoubons, dejándonos a todos con la miel en los labios cuando terminó allá por 1996.

También sabemos de *Rumiko* que las historias cortas son uno de sus puntos fuertes: **Viaje por el Fuego**, **La Diana Risueña** y **Maris** (**Hono Tripper, The Laughing Target** y **Maris the Chojo** respectivamente), pertenecientes a **El Mundo de Rumiko** que se transformaron en anime, o las recopilaciones de **La Tragedia de P** (**P no Higeki**) y **Uno o Dos** (**I or W**), ambas publicadas por Planeta de Agostini, nos dan una buena muestra de la solidez que puede llegar a alcanzar *Rumiko* cuando trabaja con un formato limitado. Además, se nos descubre a la *Rumiko* que se revela en **Inu Yasha**: oscura, que añade a sus tradicionales mezclas de religión y mitología un ingrediente de sombra, que se traduce en personajes atormentados, maldiciones milenarias y un estilo espectacular que se apoya en los contrastes de blanco y negro. **The Mermaid Saga**, una serie de historias cortas de publicación totalmente aperiódica que giran en torno a dos personajes que han alcanzado la inmortalidad por comer carne de sirena y que buscan descansar en paz, representa un hito en la carrera de *Rumiko*. De la comedia romántica pasamos a la violencia gráfica con toda su crudeza, y al horror.

Inu Yasha (**Inu Yasha Sengoku o Togi Zoushi**) es otra gran parada en la carrera de *Rumiko*. Tras **Ranma**, todos los fans de esta autora quedamos bastante sorprendidos cuando en 1996, en el número 50 del Shonen Sunday, *Rumiko* presentaba una nueva serie en la que el romanticismo y el humor a los que nos tenía acostumbrados pasaban a un segundo plano. A medida que avanzaban las semanas vimos cómo las 18 páginas de **Inu Yasha** seguían unos patrones que *Takahashi* había apuntado con anterioridad, especialmente en **The Mermaid Saga**: personajes complejos, tramas cruzadas y un grafismo más maduro, más cargado de violencia y con un tono sombrío, inquietante incluso, que se convertía en el vehículo perfecto para un trama cargada de personajes malditos y demonios que vagan sin descanso. Hasta la fecha ya supera la treintena de tankoubons, y en la calle se pueden encontrar tres artbooks, con trabajos tanto de blanco y negro como de color y diseños de personajes para el anime. En España, como es sabido, la edición corre de la mano de Glénat.



personajes maravillosamente construidos y acción a raudales, **Inu Yasha** es una opción de éxito. Si además eres un fan de otras obras de *Rumiko*, esta nueva creación te sorprenderá y enganchará a pares iguales. ¿Te unirás a *Kagome* e *Inu Yasha* en la búsqueda de la joya de las cuatro almas?

El anime

Las obras de *Rumiko Takahashi* siempre han tenido la suerte de contar con una versión animada. Ya en 1981 se adaptó **Urusei Yatsura/Lum**, y así, una tras otra, las obras de *Rumiko* se convirtieron ya en series de televisión ya en OVAs (como es el caso de **La cicatriz de la sirena**).

Inu Yasha se empezó a emitir en octubre de 2000 y en el momento en que se escribía este artículo se estaba emitiendo el capítulo número 132. No es de extrañar la longitud de la serie, pues **Lum** contaba con 195 capítulos, **Ranma** con 161, y **Maison Ikkoku** con 96. *Rumiko* puede enrollarse de mala manera cuando se lo propone (para disfrute de sus fans).

La animación de **Inu Yasha** corre a cargo de Sunrise (**Gundam, City Hunter, Cowboy Bebop**). En la dirección nos encontramos con dos nombres: por una parte, los primeros 44 capítulos fueron dirigidos por *Masashi Ikeda* (**Gundam Wing TV, Vampire Hunter**); mientras que el resto de capítulos tienen como director a *Yasunao Aoki* (**Gundam Wing: Endless Waltz**). En el resto de aspectos técnicos aparecen nombres habituales en las producciones de Sunrise como *Yoshihito Hishinuma* o *Shigemi Ikeda*. Y como nos tiene acostumbrados Sunrise, **Inu Yasha** goza de una animación de calidad y en líneas generales es bastante fiel al desarrollo de la versión en papel.

Como curiosidad comentar que entre los seiyuus (dobladores) de **Inu Yasha** aparecen algunas de las voces de **Ranma**. *Yamaguchi Kappei* es la voz de *Inuyasha* pero también lo fue en su momento de *Ranma* chico y de *Shinichi* en **Detective Conan**. La seiyuu que ponía su voz a *Akane Tendo*, *Hidaka Noriko*, la presta en esta ocasión a *Kikyô*.

La banda sonora

La banda sonora de **Inu Yasha** lleva el sello de uno de los compositores de bandas sonoras de anime más interesantes. Aunque su nombre no es tan conocido como *Yoko Kanno* o *Kenji Kawai*, *Kaoru Wada* lleva años componiendo para el mundo del anime, del cine y la televisión, y estudió con uno de los grandes de la banda sonora en Japón: *Akira Ifukube* (responsable de la mayoría de las partituras de **Godzilla**). Quizás su partitura más conocida sea la que realizó para **Ninja Scroll** y para la serie de televisión de **Record of Lodoss War: Chronicles of the heroic knight** (la música de los OVAs estaba compuesta por *Mitsuo Hagita*). Pero en su haber cuenta con otros títulos no menos destacables: **3x3 ojos**, **Silent Mobius: the movie**, **Harlock Saga** y **Kishin Heidan** (poseía una melodía preciosa). En **Inu Yasha**, *Kaoru Wada* utiliza su base musical más clásica mezclándola con motivos de aire tradicional con un prominente uso de las flautas y alguna que otra nota de shamizen y de percusión

Banda Sonora Original

OPENINGS

1. "Change the world" de *V6* (capítulos 1-34)
2. "I am" de *Hitomi* (cap. 35-64)
3. "Owarinai Yume" de *Nanase Aikawa* (cap. 65-95)
4. "Grip" de *Every Little Thing* (cap. 96-)

ENDINGS

1. "My will" de *Dream* (cap. 1-20)
2. "Fukai mori" de *Do as infinity* (cap. 21-41)
3. "Dearest" de *Ayumi Hamasaki* (cap. 42-60)
4. "Every heart- Minna no kimochi" de *Boa* (cap. 61-85)
5. "Shinjitsu no uta" de *Do as infinity* (cap. 86-108)
6. "Itazurana kiss" de *Day after tomorrow* (cap. 109-)

en las piezas que acompañan a las escenas de batalla (*Wada* dirige un grupo de percusión).

En la parte vocal de la banda sonora, nos encontramos con los opening y endings interpretados por grupos de j-pop tan conocidos como *Every Little Thing* o solistas como *Nanase Aikawa*.

En total, se pueden encontrar: tres CDs que recogen la banda sonora de la serie (OST 1, OST 2 y OST 3), un CD para cada una de las dos películas de cine, el habitual recopilatorio de las mejores piezas (**Best of Inu Yasha**), un recopilatorio de los openings y endings (**Best of Inu Yasha Hyakka Ryouran - Inu Yasha Theme Zenshu**) y, por último, en julio de 2003 apareció una versión orquestal de algunos de los temas de la serie (**Orchestral Album. Wind - Inu Yasha Kokyo Renka - Symphonic Theme Collection**).

Las películas

El éxito de la serie motivó el salto a la pantalla grande de **Inu Yasha**. Hasta el momento se han estrenado dos largometrajes dirigidos por *Toshiya Shinohara*: **Inu Yasha: Toki o koeru omo** (The love that trascend time, 2001) y **Inu Yasha: Kagami no naga no Mungenjou** (The castle beyond the looking glass, 2002). Estas Navidades será el turno para un tercer título: **Inu Yasha: tenka hadou no ken** (The sword of world conquest), donde parece que la historia se centrará en un duelo entre *Inuyasha* y su hermano *Seshomaru*. Como veis, vamos a ritmo de una película por año. ¿Tendrá **Inu Yasha** una cuarta e incluso una quinta adaptación cinematográfica?

El argumento de las películas es del todo original e independiente del hilo argumental del manga. En **Inu Yasha: Toki o koeru omo** nos encontramos con *Menomaru*, un demonio de origen chino que descansaba prisionero en un bosque después de la lucha que años atrás protagonizaron el padre de *Inuyasha* y el de *Menomaru*. Ahora uno de los fragmentos de la joya de las cuatro almas ha caído en sus manos para hacer realidad la venganza de *Menomaru*, que cuenta con la ayuda de *Ruri* y *Hara*. En conjunto, el resultado es satisfactorio, nos encontramos delante de un episodio extendido de la serie con una animación más cuidada gracias a un mayor presupuesto y al uso, un tanto descarado y evidente, del ordenador en un par de escenas.

Inu Yasha: tenka hadou no ken empieza de la manera más desconcertante: *Inuyasha* y *Kagome* derrotan a *Naraku* i! Las evidencias parecen demostrar la muerte de *Naraku* pues el kazana de *Miroku* ha desaparecido y *Kohaku* parece no estar bajo la influencia de *Naraku*. Es entonces cuando aparece *Kaguya* dispuesta a salir del encierro al que la desterró el abuelo de *Miroku* y conseguir el poder y la inmortalidad. Se retoma el tema del deseo de *Inuyasha* de convertirse en un demonio completo. *Inuyasha* y *Kagome* volverán a ver cómo sus sentimientos son puestos a prueba. ¿Pero alguien tiene alguna duda de sus sentimientos después de ver una veintena de capítulos de la serie y la primera película? Paralelamente se sigue desarrollando el drama de *Sango* y su hermano *Kohaku*, quizás el hilo argumental más triste de la serie. Al igual que la primera película, la calidad de animación supera a la de la serie.

Los Videojuegos

Sólo se necesita que una serie de animación tenga un mínimo de aceptación para que empiecen a salir videojuegos como si fuesen setas. Videojuegos que no pasarán a los anales de la historia de la informática ni por su calidad gráfica ni por su originalidad. Tal como si tuviesen un molde prefabricado en el que sólo hace falta introducir los personajes de una serie u otra. **Inu Yasha** no es una excepción. Hasta ahora han aparecido videojuegos para Wonderswan, Playstation y Gameboy Advanced.

El primero en aparecer para la Wonderswan fue **Inuyasha: Kagome no sengoku nikki** (2001). A este le siguieron **Inuyasha: Fuun emaki** (2002) y **Inuayasha: Kagome no yume nikki** (2002). Los tres juegos, de Bandai, son RPGs. Para fans de la serie.

En Playstation Bandai lanzó un par de juegos de la serie: un RPG y un juego de lucha. Destacaríamos **Inu Yasha: Sengoku otogi kassen**, pues cuenta con una traducción al inglés. Se trata de un juego de lucha en el que puedes controlar a los diferentes personajes en seis modos diferentes (recoger fragmento de la joya de las cuatro almas, duelos dos contra dos...).

Ahora **Inu Yasha** da el salto a la Gameboy Advanced con un RPG titulado **Inu Yasha: Naraku no wana myionomori no syoutaijyou**.

El Resto

Que es lo habitual: Merchandise como para parar un tren, en las formas y aspectos más variados que te puedas imaginar.

Resumiendo, una serie de éxito, tanto por la seguridad que implica ser de *Rumiko Takahashi*, como por lo que te encuentras una vez dada la oportunidad que le has concedido precisamente porque la autora es sinónimo de calidad ^_^.

Ozaki
Marta "Tinuviel" Munuera





Love Hina

Una promesa de la infancia, un chico entre muchas chicas y humor a carcajadas

Love Hina es una comedia romántica donde la trama principal gira en torno a una promesa realizada en la infancia entre dos niños que no se vuelven a ver.

El protagonista de todo este embrollo llamado **Love Hina** se llama *Keitaro Urashima* y es un *ronin*, es decir, un estudiante que no logra aprobar los exámenes de acceso a la Universidad. Pero la Universidad a la que él intenta acceder es la Todai, la prestigiosa Universidad de Tokyo cuyos exámenes de acceso son casi unas oposiciones. Tal esfuerzo es debido a que *Keitaro* hizo la promesa cuando tenía cinco años de ir a la Todai para reencontrarse con una niña y así iniciar una bella historia de amor. Ahora, a sus 20 años, intenta por todos los medios aprobar este duro examen, pero el problema no sólo reside en que el chaval no logra aprobar, sino que además no recuerda la identidad de la niña de la promesa.

Esta divertida historia de amor ha logrado llegar a nuestro país gracias a la editorial Glénat y a la distribuidora Jonu, que nos han traído el manga y el anime respectivamente, así como dos especiales de Navidad y Primavera esta última. Sólo esperemos que alguien se anime a traernos las OVAs en breve (se habló en su día de Selecta, pero ahora la cosa parece que no es tan sencilla).



Un resumen de lo que ya conocemos

Keitaro, tras suspender el examen, acude a regentar la pensión de su abuela mientras intenta aprobar, pero la pensión se ha convertido en la residencia Hinata para chicas y las inquilinas no ven de muy buen grado tener a *Keitaro* rondando por allí como encargado (*kanrinrin*). El pobre *Keitaro* es un romántico y un sentimental, no tiene mal corazón, pero su torpeza y su mala suerte le hace encontrarse en situaciones comprometidas con las chicas que desembocan en más de un disgusto (y un golpe).

Entre las chicas se encuentra *Naru Narusegawa*, una estudiosa y atractiva chica de 17 años que lleva un par de años preparándose para acceder a la Todai también. Su temperamental carácter se demuestra sobre todo en los malentendidos con *Keitaro*, a quien considera un pervertido y le propina numerosas patadas voladoras y puñetazos. Pero esta relación de odio se irá transformando poco a poco hasta encenderse el corazón de ambos jóvenes.

Otra de las inquilinas es *Mitsune Konno*, que adopta el apodo de *Kitsune* (zorra (el animal, el animal...)), y es que esta chica prefiere pegarse una buena juerga repleta de sake antes que ponerse a trabajar. Aunque tiene 20 años, fue al instituto con *Naru* y es su mejor amiga. Es la más desvergonzada de todas y su encanto reside en su "mala leche".

Shinobu Maehara es la más inocente y

la más infantil, se podría decir que es la perfecta ama de casa con sólo 13 años ya que cocina para todos los habitantes y lo tiene todo muy cuidado. Es una chica muy sensible sobre todo cuando se da cuenta de sus sentimientos por *Keitaro*, hecho que hace que llore cada dos por tres.

Motoko Aoyama tiene 16 años y es una estudiante de kendo de la escuela *Shimenryu* que necesita hacerse más poderosa para satisfacer a su terrible y experta hermana. Pero su mal genio y sus prejuicios hacia los hombres la hace la más peligrosa para el pobre *Keitaro* ya que en cuanto ve un atisbo de masculinidad en el chaval (es decir, una mirada de más o una crueldad con la pobre *Shinobu*) le propina un golpe con su katana.

La estudiante de intercambio *Kaolla Suu* es la inquilina más alocada de toda la residencia. A sus 13 años, le encanta construir todo tipo de artilugios mecánicos sobre todo basados en *Tama*, la tortuga voladora y superdotada de la residencia, así como los plátanos. Procede de un país de Asia desconocido y le encanta subirse a los árboles y a las personas. Pero los días de luna roja se convierte en una bella joven debido a que oculta un gran secreto.

Otros habitantes de la casa son *Sarah Mc Dougal*, una preciosa niña hija de un arqueólogo llamado *Seta* (y del que *Naru* estuvo locamente enamorada cuando este era su profesor); *Haruka*, la tía de *Keitaro* que tiene una extraña relación con *Seta*; y *Mutsumi Otohime*, una anémica, débil y torpe chica de 21 años que resulta ser la tercera en discordia en la relación entre *Naru* y *Keitaro* ya que también desea entrar en la Todai. *Keitaro* deberá compaginar sus estudios con la regencia de la residencia y su búsqueda de la niña de la promesa, que en el fondo él presiente que no está muy lejos... ¿Cuál de estas chicas será?

De un esbozo a toda una saga

El manga comenzó a publicarse en el año 1999 en la revista Shonen Magazine con un total de 14 tomos recopilatorios. El éxito obtenido por el manga ha llegado al reconocimiento mundial y en nuestro país nos ha llegado de la mano de la editorial Glénat a un buen precio y con una cuidada edición en formato tomo respetando el sentido de lectura original. En Japón ha sido reeditado en formato de lujo con portadas en tintas plateadas y con las páginas interiores a dos colores. También se ha publicado la versión bilingüe, es decir, en japonés y en inglés.

Visto el éxito, en el año 1999 se decide hacer la versión animada contando como director con *Yoshiaki Iwazaki*. Se realizan un total de 24 capítulos de unos 25 minutos de duración con TV Tokyo y XEBEC como productores. La calidad de la animación resulta excelente y el argumento y las chicas encandilan al público nipón, así que se decide editar los *animes books* de la serie con una buena acogida. Posteriormente se realizan los especiales que completan el argumento del anime. El primero es el de **Navidad**, donde *Keitaro* va en busca de *Naru* en la noche de Nochebuena para declararle su amor, ya que en Japón esa noche es considerada una ocasión muy romántica en la que declararse a la persona amada. Pero *Naru* está demasiado ensimismada en sus estudios y no siente la alegría de la llegada de la Navidad con demasiado buen humor, así que no para de huir del pobre *Keitaro* gracias a una metedura de pata de *Kaolla* y *Sarah*. El otro, el de **Primavera**, se centra en el fin de curso escolar de Japón y a su vez en el examen de acceso a la Todai, por lo que los chicos, que han estudiado muchísimo, se confían, sobre todo *Keitaro*, que termina durmiéndose en el examen de inglés por lo que hace en los últimos 5 minutos... Avergonzado, huye para no encontrarse con las chicas llegando a la isla de Pararakelse, donde se pone a trabajar con el arqueólogo *Seta*. Sin embargo la historia aún no concluía como pasara con el manga y habría que esperar a que en el año 2002 gracias a TV Tokyo y a Kodansha apareciese la segunda parte **Love Hina Again**, en forma de tres OVAs llamados **Kanako**, **Keitaro** y **Naru**. En esta parte llegamos al final esperado de la historia apareciendo en escena *Kanako*, la hermana adoptiva de *Keitaro* que participa también en el lío amoroso del pobre chaval. Hay que destacar la existencia de un concierto llamado **Love Hina Live** donde los distintos dobladores originales de la serie interpretaban los temas más importantes de la misma.

En nuestro país hemos podido disfrutar tanto del anime como de los dos especiales gracias a Jonu Media, pero aún nos queda esperar la llegada del final de la historia. Se ha editado en DVD con subtítulos en español y portugués así como en versión original y en español, con un doblaje bastante bueno.

El anime sufrió algunas modificaciones respecto al manga original, como es por ejemplo la modificación del contorno de pecho de las chicas o la omisión de algunas escenas donde estas salían en ropa interior. Asimismo, el protagonismo se centra más en

las chicas que en el propio *Keitaro* y se duplican las palizas dadas al pobre *Keitaro*. La historia sigue un ritmo algo distinto ya que cada capítulo es autoconclusivo. Así, por ejemplo, en el manga *Naru* aparece directamente en los baños de la residencia Hinata, mientras que en el anime aparece antes en la escuela con su personalidad de empollona, y la aparición de *Motoko* y *Shinnobu* en el anime es posterior a la entrada de *Keitaro*, cuando en el manga ya residían en Hinata. En el anime hay bastantes episodios de relleno que no existen en el manga y viceversa (la historia de que *Naru* se convierte en ídolo). Y existen personajes del anime que no aparecen en el manga, como es *Kentaro Sakata*, rival de *Keitaro* en la conquista del corazón de *Naru*, o el Consejo de la ciudad, que son tres ancianos que comentan todo lo que ocurre a su alrededor.

Como curiosidad destacar que el mismísimo autor del manga *Ken Akamatsu* aparece en el anime en el episodio 14, cuando *Keitaro* trabaja para él como asistente, así como en el especial de **Navidad**, donde *Kitsune* y *Shinnobu* le ayudan en una sesión de firmas de un manga suyo. Otra curiosidad es que el tranvía que suelen utilizar existe en Japón en realidad, se llama *Enoden* y se encuentra en le región de Kamamura Fujisama, así que cuando vayáis por Japón, que no se os olvide coger el tranvía y a lo mejor os encontráis en la residencia Hinata.

El apreciado merchandise

Love Hina es una de las series "modernas" que más merchandise ha generado. Hablando de lo más llamativo se han lanzado al mercado numerosas figuras tanto vestidas como en bañador como tipo peluche, llaveros o colgantes, así como complementos como es la cruz de *Naru*, los trajes que llevan las chicas en el especial de **Navidad**, sets de escritorio, tarjetas telefónicas, sábanas y almohadas... Y cómo no, la banda sonora. Podemos encontrar numerosos CDs como son el single **Sakusasaku** (con el opening **Sakurasaku** interpretado por la siempre genial *Megumi Hayashibara*, quien es la dobladora original de la tía *Haruka* y el ending **Kimi sae ireba**), los **Love Hina Disc 1, 2 - Animation Original Sound File**, con la música de la serie al completo, **Silent Eve - Love Hina Winter Special**, del especial de **Navidad**, así como varios CD Drama e Images CD. También salieron a la venta dos Artbooks, los **Ani Hina** que gracias a la editorial Glénat podemos disfrutar en nuestro país.

Se han creado numerosos videojuegos para esta serie, destacando de Gameboy, de Playstation y de Dreamcast, todos ellos con su correspondiente merchandise propio. La mayoría son estilo *Tokimeki* con numerosos minijuegos y varias escenas con las chicas en plan sugerente.

Ken Akamatsu

El autor del manga **Love Hina** ha logrado la fama internacional gracias a este título, pero **Love Hina** no es su única obra publicada en Japón. *Akamatsu* nació el 5 de Julio del año 1968 en Kanakawa, Japón. Mientras estudiaba en la Universidad de Chuo en la carrera de Literatura, empleaba su tiempo libre en dibujar *doujinshis* (parodias) sobre sus series preferidas. Así nacieron de su mano parodias como la de **Street Fighter** (**Chun: Lin Only!!, Street Sailor II y Street Sailor II turbo**), eso sí, firmado con el sobrenombre de *Awa Mizuno* (algo así como "Pérdida de tiempo"). Poco antes de licenciarse logró ganar un premio en el 50 aniversario de la revista Weekly Shonen Magazine al mejor autor novel por su historia **Hito Natsu, no Kids Game**. En 1994 publicó su primera obra larga, **A.I. ga Tomaranai** (**No hay nada que pare la I.A.**), una historia romántica donde un genio de la informática crea un programa de Inteligencia Artificial de la que tomaría características para la creación del personaje de *Naru*. En 1997 publicó **Itsudatte my Santa** (**Siempre mi Santa**), una historia corta ambientada en la Navidad. Y tras esta historia llegaría su mayor éxito mundial, **Love Hina**, publicada en su revista de siempre, la Shonen Magazine, con un total de 14 tomos. Gracias a esta obra *Akamatsu* ha logrado obtener el premio al Mejor Autor del Año de la revista Shonen. A principios del año 2003, el 12 de Marzo, *Akamatsu* sorprendió a sus fans con la publicación de un nuevo manga llamado **Mahou sensei Negima!** (**Magister Negi Magi**) en el número 13 de la revista Weekly Shounen Magazine de la editorial Kodansha. En esta nueva historia nos presenta a *Negi Springfield*, un jovencísimo mago de tan sólo 10 años que acaba de graduarse en la escuela de magos y al que se le presenta la oportunidad de trabajar como profesor en una escuela japonesa. Si no estuviésemos hablando del autor de **Love Hina**, la historia quedaría así, pero como es de esperar, en la clase de *Negi* únicamente hay chicas y la más llamativa de todas ellas es *Asuna*, una chavala atractiva y de mal carácter.

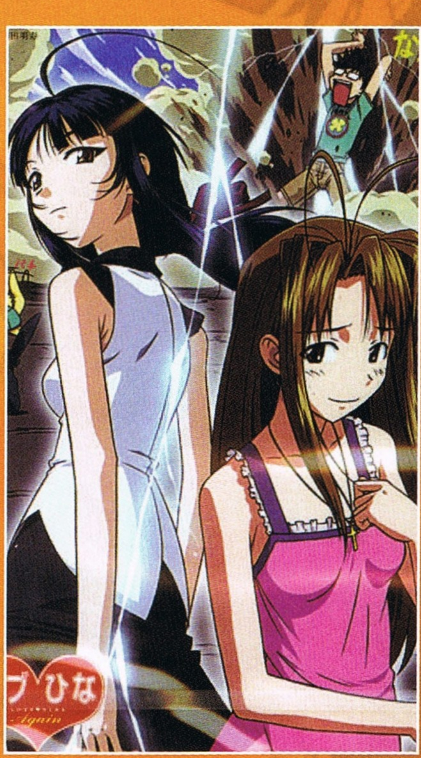
Dentro de las influencias de este autor hay que destacar su admiración por la mundialmente famosa *Rumiko Takahashi* (**Ranma ½, Inuyasha**...) así como por el autor de **Golden Boy**, *Tatsuya Egawa*, admiración reconocida por *Akamatsu* en más de una ocasión. Y cómo no, también siente una especial atracción por los videojuegos, sobre todo por *Chun Li* de **Street Fighter** así como a la empresa de videojuegos Sega (de hecho, el nombre de la protagonista de **Love Hina** es *Naru NaruSEGAwa*...). Hay que decir que en sus inicios de fanzinero realizó parodias de mangas tan conocidos como **Sailor Moon, Key the Metal Idol, Card Captor Sakura** o **Magic Knight Rayearth**, y de videojuegos como **Last Blade** y **Final Fantasy**.

Terminando

Dado que tanto manga como anime han sido íntegramente editados en España, que la serie ha llegado ya a algún canal autonómico, y que se espera la edición en breve de **Love Hina Again**, nadie tiene excusa para no dar una oportunidad a este manga y su alocada historia de amor llena de malentendidos y de esperanzas de cumplir una promesa que le llevará a su verdadero amor.

Esto es **Love Hina**, casi casi la vida real.

Eva Evrard





Seiyuus:

Keitarô Urashima: Yuji Ueda [que ha doblado otros personajes como Katou Yue (Angel Sanctuary), Yaegashi Yoshiki (Blue Seed), Houjou-kun (Inu Yasha), Takeshi (Pokémon), Horo Horo (Shaman King), Sagara Sanosuke (Rurouni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan), Fuuma Yousuke (Wedding Peach), Kuribayashi (Zenki), Saotome Yoshio (Tokimeki Memorial), Reeden (Tenkuu no Escaflowne), Tenkawa Akito (Nadesico) y Kimuchi Takuya (Kodomo no Omocha)]
Naru Narusegawa: Yui Horie [dobladora también de Chrono (Ah! Megami-sama), Lieza (Arc the Lad), Honda Tohry (Fruits Basket), Sue Harris (Argent Soma), Pikushisu (Dangaizer 3), Galatea (Bubble Gum Crisis Tokyo 2040), Michelle Kei (Mugen no Ryvius), Shiina Yuya (Samurai Deeper Kyo), Sakuya (Sister Princess) y Multi (To Heart)]
Shinnobu Maehara: Masayo Kurata
Kaolla Suu: Reiko Takaki Reiki Takagi
Motoko Aoyama: Yuu Asakawa [dobladora de Higashijuujou Tsugumi (Akihabara Dennou Gumi), Juumonji Chizuru (Arcade Gamer Fubuki), Sakaki (Azumanga Daiou), Kirima Nagi (Boogie Pop Phantom)]
Mitsune Konno : Junko Noda [dobladora de Stan (Lost Universe, episodio 10), Takano Mizuki (Boys Be, episodio 2), Vuimon (Digimon Adventure 02), Manami (Ge Ge Ge no Kitarou -1996- episodio 59), Aizawa Miyabi (GTO), Reki (Haibane Renmei), Izawa Maho (Kareshi Kanojo no Jijou), Fujiwara Zakuro (Tokyo Mew Mew), Sharma Rufus (Tokyo Underground), Yui (Sentimental Journey, episodio 4)]
Haruka Urashima: Megumi Hayashibara [dobladora de Rei Ayanami (Evangelion), Ranma Saotome -chica- (Ranma 1/2), Lime (Saber Marionette J), Anna Kyouyama (Shaman King), Rina Inverse (Slayers), Ai Amano (Video Girl Ai), Musashi (Pokémon), Sakurayama Momoko (Patlabor), Nanao Yousuke (Maison Ikkoku)]
Otohime Mutsumi: Satsuki Yukino
Sara MacDougal: Kobayashi Yumiko
Seta Noriyasu: Matsumo Yasunori
Tama-Chan: Moeda Yukie

Saiyûki

Memorias de Un Viaje Hacia el Oeste



Como observaríais en primicia exclusiva en las noticias del número 42 de Minami, no sólo el anime de **Saiyûki** ha llegado a nuestro país: ¡sino también el manga! Una noticia tan buena como esta (sobre todo para mí, que soy seguramente la persona que más lo estaba esperando, para qué negarlo) se merece un extenso artículo dedicado a esta serie que hará las delicias de más de uno y, sobre todo, de más de una. Así que no os perdáis estas páginas en las que procuraré contar con todo detalle (sin destrozar nada, por supuesto) esta peculiar y grandiosa aventura que actualmente sigue dando mucho que hablar tras su reaparición en las pantallas japonesas.

LOS ORÍGENES: LA LEYENDA

Antes de meterme de lleno en este manganime, prefiero primero poneros en contacto con la antiquísima leyenda china en la cual está basada.

Hsi Yu Chi (que así es como se escribe en china pero pronunciado "Saiyûki") comienza con el nacimiento de *Sun Wukong* ("*Son Goku*"), un hombre-mono que tras convertirse en rey busca desesperadamente ser inmortal. Posee una enorme fuerza tanto física como mental, ya que tiene tan mal temperamento que acaba viéndoselas con los mismísimos Dioses del Cielo, quienes al observar el enorme revuelo que el "mico" ha ocasionado en el mundo terrenal, castigan a este ser encerrándolo en una aislada montaña durante 500 años sin nada que comer...

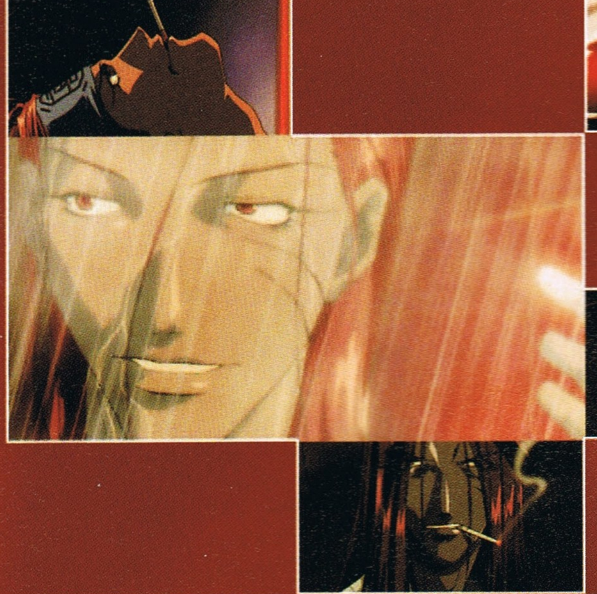
Por otro lado, se conoce a otro personaje: un monje llamado *Hsuan Tsang* ("*Sanzo*") que realiza un viaje desde lo que ahora es la India para recuperar en el trayecto las Sagradas Escrituras de Buda y llevarlas a su país de origen, China, donde predicará la susodicha religión budista. *Hsuan Tsang*, al ser el monje favorito del Emperador, recibió el sobrenombre de *Tripitaka*, con lo que también consiguió convertirse en una de las figuras religiosas más importantes en Asia.

Pronto la gente empezó a hablar sobre las andanzas de dicho monje, algunas incluso increíbles y sin valor alguno, en las que contaban que *Tripitaka* se enfrentaba a muchos monstruos y demonios durante su camino.

La leyenda fue variando, hasta el punto de introducir en la historia al mismísimo *Sun Wukong*, cuya misión era escoltar a *Hsuan Tsang* en su viaje. Pero no sólo introdujeron a este personaje, también lo hicieron con *Chu Pa Chie* ("*Cho Hakkai*"), que es un espíritu en forma de cerdo, y *Sha Monk* ("*Sha Gojyo*"), cuya forma es un espíritu del agua, aunque también hay versiones de esta misma leyenda en la que este espíritu del agua no es tal cosa, sino un rey.

Esta historia es seguramente la leyenda china más conocida a nivel internacional y que más éxito ha tenido,











sobre todo porque ha sido llevada a la pantalla en innumerables ocasiones: películas de imagen real, dibujos animados, y por supuesto: anime (y manga, claro ^ ^U).

Después de haberos leído toda esta "parrafada", deberíais saber que el manganime del que voy a hablar es posiblemente la adaptación más fiel (no porque sea igual igual, sino porque es a la que menos retoques se le ha hecho) de dicha leyenda. Así que bueno, ya vale por ahora, a lo que iba: el manganime.

UN PELIGROSO VIAJE

Tougenkyo, también conocido como "El Mundo de Abajo" por los Dioses, es un extenso reino en el que cohabitan humanos y youkais (demonios con apariencia humana) en una relativa paz y armonía, hasta que un día, misteriosamente, los youkais comienzan a atacar a los humanos aparentemente sin motivo. El *Tenkai*, que es el nombre que reciben los Cinco Dioses del Cielo, está al corriente de todo esto y averiguan el por qué de esta revolución: un maquiavélico plan se está trazando en Tenjikukoku (las tierras del Oeste) con el fin de revivir a *Gyu Ma Oh*, líder de los youkais que lleva sellado 500 años tras ser vencido en batalla por *Nataku Taishi*, el jovencísimo ex Dios de la Guerra. Manejando los hilos de todo este embrollo se encuentra *Gyokumen Koushu*, amante del propio *Gyu Ma Oh* y con quien tuvo una hija.

¿Cómo detener tal asunto que podría desencadenar en una terrible guerra? El *Tenkai* encuentra la solución en *Genjo Sanzo*, un monje que, entre otras cosas, actúa como intermediario entre estos Dioses y los humanos. Una vez ya informado de lo que ocurre en el Oeste de China, *Sanzo* debe reunirse con sus viejos camaradas de equipo: el pequeñajo y saltarín *Son Goku*, el siempre sonriente y tranquilo *Cho Hakkai*, y *Sha Gojyo*, un tipo cuya mayor preocupación no es precisamente derrotar a los youkais... Para resucitar a *Gyu Ma Oh*, *Gyokumen* necesitará hacerse con las 5 Escrituras Sagradas de Buda que existen en la Tierra.

Ellos ya tienen una, y casualmente *Sanzo* posee otra, así que la mala malosa no duda en enviar a su mejor guerrero: su hijastro *Kougaiji* y sus tres compañeros.

A partir del reencuentro entre *Sanzo*, *Goku*, *Gojyo* y *Hakkai*, comienza el duro viaje hacia el reino de Tenjikukoku, en el Oeste, a la vez que comienzan los encuentros con las piezas clave sobre sus pasados...

EL MANGA

El manga de **Saiyûki** comenzó a publicarse en 1997 en Zerosum, revista un tanto desconocida por aquel entonces que gracias al manga del que estoy hablando ganó gran popularidad en el país nipón.

Al principio, el estilo "feúcho" que *Kazuya Minekura* daba a sus personajes chocaba bastante con los gustos de los aficionados, pero como ya digo, eso era en un principio, ya que *Minekura* ha sabido evolucionar su estilo llegando a alcanzar una exquisitez y una fuerza en sus obras con un grado de lo más alto. Vamos, que nada tiene que ver el primer tomo de **Saiyûki** con el último... Aunque estos puntos debería tratarlos más bien en el apartado de la autora ^_^U, así que de lo que voy a hablaros ahora es de las diferentes "sagas" de las que consta este manga: **Gensômaden Saiyûki**, **Saiyûki Gaiden** y lo más nuevo, **Saiyûki Reload**.

Gensômaden Saiyûki

Aquí comenzó todo, en estos 9 tomos se nos cuenta la aventura desde que el *Tenkai* le comunica a *Sanzo* sus "deberes" y este se reúne con los otros tres, hasta un punto en el que el manga y el anime toman diferentes rumbos.

Como suele ocurrir, el manga es mucho más explícito (sobre todo en lo que a violencia se refiere), apareciendo aquí mucha más cantidad de sangre (por poner un ejemplo) que en el anime. *Minekura* no se corta un pelo a la hora de enseñarnos vísceras desperdigadas por el suelo, matanzas, algún que otro incesto, etc.

Sin desviarnos mucho del tema, y sin destripar nada, contaré al menos el principio de la historia que al final del tomo 6, que es desde donde el anime se separa. Pues bien: *Gojyo*, al que han mandado sus tres colegas a hacer la compra (sí, tienen mucho morro), conoce a un chiquillo llamado *Kinkaku*. Este niño, tras las respuestas que ha obtenido del pelirrojo del grupo y haberlas malentendido, se dirige a la posada donde el grupo reside y ataca a *Goku*, *Hakkai* y *Sanzo*, dejando K.O. a los dos primeros y casi al último. Pero no lo ha hecho él solo, sino que estaba acompañado de un enorme y extraño ser llamado *Ginkaku*. *Gojyo* llega al lugar del suceso, y después de ver el panorama y haber tenido una acalorada discusión con *Sanzo*, ambos se ponen en busca del pequeñajo y el grandullón para que devuelvan a la normalidad a *Goku* y *Hakkai*, quienes han quedado como en estado catatónico tras el ataque.

Poco después aparecerá en escena un misterioso monje que se hace llamar a sí mismo "*Kami-sama*" (Dios), y que parece haber conocido a *Sanzo* en su infancia...

Esta historia, que llega hasta el noveno volumen, es de lo más apasionante y ha sido una verdadera pena que no la hayan tenido en cuenta para la versión animada.

Saiyûki Gaiden

La traducción literal de este título sería "**La Historia Alternativa de Saiyûki**", pero no os dejéis llevar por él, ya que no se trata realmente de un "¿y si...?" como parece, sino que narra la historia de las apariencias de los cuatro protagonistas hace 500 años (pertenecían al "Reino de Arriba", el hogar de los Dioses).

En dicho lugar, sus nombres eran: *Konzen Douji* (*Sanzo*), un Dios inferior y sobrino de la Diosa *Kanzeon Bosatsu*, con muy mal temperamento (aunque mejor que el del *Sanzo* actual) y que vive horriblemente aburrido. *Son Goku* (ídem), un criajo muy revoltoso que entregan como regalo a la Diosa *Bosatsu*. *Kenren Taishou* (*Gojyo*), general del ejército celestial pero que se dedica más a beber sake que a dirigir a sus hombres. Y por último tenemos a *Tenpou Gensui* (*Hakkai*), mariscal del ejército anteriormente citado y superior de *Kenren*, y al que le encanta tanto fumar como pasarse horas leyendo encerrado en su cuarto.

La historia en sí comienza cuando un viajero le entrega un "extraño ser" a la Diosa *Bosatsu*, y esta no tiene otra ocurrencia que dejarlo a cargo de su sobrino *Konzen*, que obviamente no está muy por la labor. Al final la cosa cede, y *Goku* (nombre que le pone el irritado *Konzen*) acaba conociendo a *Nataku*

Taishi, el jovencísimo Dios de la Guerra, a *Kenren*, y por supuesto, a *Tenpou*.

Esta historia se recoge en un único tomo, y se hace muy amena de leer por los diversos gags humorísticos que en ella existen. También es curioso el ver las diferencias que existen entre las encarnaciones pasadas y las actuales de los protagonistas, y otra nota curiosa a añadir es que esta pequeña narración sí que se incluye en la segunda saga del anime en 3 episodios. Además, en el anime mezclan a **Homura** con esta historia de **Gaiden**.

Actualmente, en Japón sigue editándose **Saiyûki Gaiden**. Aún no ha salido ningún tomo a la venta, pero en esta continuación se nos comienzan a desvelar muchos de los datos ocultos que permanecían al finalizar **Saiyûki**, como por ejemplo, qué le pasó a *Nataku* para que quedase en estado catatónico, las razones que el padre de este tiene para utilizar a su hijo, por qué los protagonistas se reencarnarán una y otra vez, etc. En resumen, esta continuación es mucho más oscura, extraña, y violenta.

Saiyûki Reload

Saiyûki en realidad no había acabado: *Sanzo* y los demás aún no habían llegado a su destino, así que *Minekura* continuó con la aventura en **Saiyûki Reload**. Hoy en día sigue publicándose en Japón y todavía no se ve la fecha de su finalización puesto que aún quedan muchos huecos que cubrir, como por ejemplo la extraña desaparición de *Lirin* y que poco después te desvelan que tanto su propia madre como el *Doctor Nii* la están utilizando para la resurrección de *Gyu Ma Oh*, el supuesto lavado de cerebro que el perturbado ***Nii*** le proporciona a *Kougaiji* y que lo convertirse en un ser con el único ansia de pelear y obedecer las órdenes de *Gyokumen* (casualmente, el ser al que más odia en el mundo)...

Como curiosidad, la autora deleitó a sus fans remodelando el vestuario de los protagonistas, excepto a *Sanzo* (porque al ser monje, no puede cambiar su hábito tradicional ^_^U), al que únicamente le hizo cambiar sus sandalias por unas botas. Por este motivo publicó una historia de tan sólo cuatro páginas en las que los propios protagonistas presentaban sus nuevas ropas XD

LA AUTORA

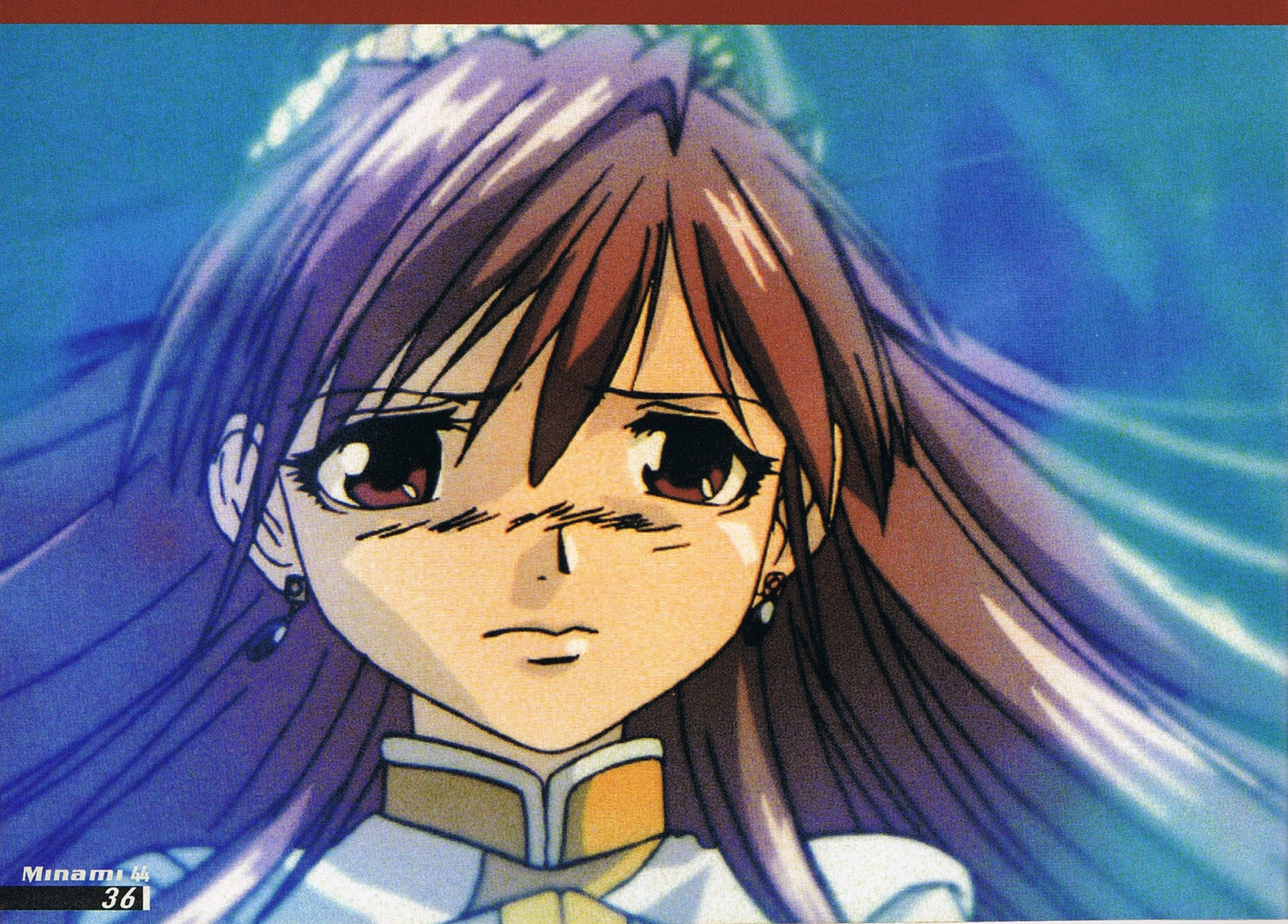
(Ver también Minami 34, donde realicé un extenso artículo hablando de todas y cada una de sus obras). Ni su sexo ni su nombre se conocen realmente, pero una cosa está clara: cada vez es más evidente que se trata de una mujer, con sólo observar sus obras y en general, el género de estas, uno se da cuenta de que pocos hombres hacen mangas así...

Muchos dicen que es hombre por su peculiar estilo a la hora de dibujar, pero fijándote en sus mangas podrás comprobar que las historias son tratadas como lo hace cualquier autora shoujo, eso sí, con más dureza, y además hay que tener cuenta que en su haber hay obras del género *Shounen-ai* (amor entre chicos no explícito), y pocos autores masculinos he visto (si es que los hay, pero los desconozco totalmente) que realicen obras completas dedicadas a este tipo de género.

Su particular estilo gráfico ha evolucionado desde sus primeras obras hasta las últimas considerablemente, y la verdad, se agradece bastante. Sus primeros dibujillos eran bastante simples y decían poca cosa... Sus otras obras son: **Brother** (shounen-ai), **Just** (shounen-ai), **Stigma** (¿shoujo?,¿shounen? Qué más da, el caso es que este manga está enteramente a color y es una maravilla), **Shiritsu Araiso Koutou Gakkou Seitokai Shikkobou** (shounen-ai), **Wild Adapter** (shounen-ai), **Bus Gamer** (shounen) y pronto ha prometido continuar con un nuevo manga... Yo ya estoy esperando ansiosa a que salga, porque sea lo que sea, de una autora como ella malo no será ^_^

PERSONAJES DE LEYENDA

Genjo Sanzo: Pertenece a la reconocida orden budista de los *Sanzo*, pese a ser ateo. Cuando





era un bebé, fue abandonado por sus padres en un río, pero más tarde lo recogió quien se convertiría en su querido maestro: *Koumyou Sanzo*. Con el nombre de *Kouryuu* (algo así como "niño de río") creció y se crió al lado de estos monjes y de su maestro, hasta el día en el que a los 13 años presenció la muerte de *Koumyou* a manos de un youkai para robarle una de las Escrituras Sagradas. Fue entonces cuando decidió abandonar el templo y autoproclamarse como un nuevo *Sanzo Houshi* (lo de "Houshi" pertenece al hecho de ser un *Sanzo* del más alto rango) y descubriendo que en su frente ha sido marcado como uno de los elegidos por los Dioses... Actualmente, *Sanzo* es ya un atractivo joven de 23 años, y pese a su posición religiosa, se pasa el día fumando, bebiendo, diciendo tacos y amenazando de muerte a sus compañeros *Goku* y *Gojyo*. Tiene muy mal carácter, es orgulloso y egocéntrico a más no poder, es el típico al que le gusta apañárselas él solito sin ayuda de nadie.

Son Goku: Nació de la energía de la Tierra acumulada en una gran roca, y no es humano, sino un youkai. El pasado de *Goku* es muy incierto, puesto que ni él mismo recuerda nada, sólo que estuvo largo tiempo encerrado en una prisión hasta que llegó su salvador: *Sanzo*. Tras su liberación, *Goku* decidió seguir a *Sanzo* en su largo camino y ser su compañero de aventuras. Puesto que el pasado de *Goku* es un gran destripe que no tengo por qué contar, paso a hablaros del *Goku* actual, un chiquillo de 18 años con una mentalidad muy inferior a su edad natural. Es un chico muy alegre, juguetón y algo hiperactivo que se pasa el día pidiendo comida incluso cuando acaba de comer. Tiene a *Sanzo* en un pedestal y lo sigue allá donde va como un perrito. *Goku* transforma su carácter radicalmente cuando se deshace de su tiara (su limitador de yoryoku. A todo esto, el yoryoku es la energía negativa de los youkais) y se convierte en youkai, siendo además el ser más fuerte sin duda alguna de toda la historia.

Sha Gojyo: Este chico, que debería tener como principal meta el derrotar a *Gyokumen* y sus planes en vez de perseguir a toda mujer que se le cruce por el camino, es el semi-youkai del grupo y un juerguista de cuidado. Su pelo y ojos rojizos son la señal más clara de que *Gojyo* pertenece a una de las razas más detestadas y apartadas por los humanos a la que denominan "el hijo del Tabú", cuya situación se daba cuando nace un bebé de la unión entre un humano y un youkai. Cuando *Gojyo* era pequeño, vivía junto a su hermano mayor *Sha Jien* y su madrastra, quien se dedicaba a maltratarlo culpándolo de ser el fruto de la infidelidad de su marido e irse con una mujer humana. Y esto no es todo, sino que cuando definitivamente su madrastra estaba dispuesta a acabar con la vida del pelirrojo, apareció su hermano para salvarlo asesinando a su propia madre y desde entonces no volvió a saber nada más de este hasta ahora. Como ya he dicho, este joven de 23 años es un gran amante de las mujeres, de la juerga, de la bebida y sobre todo del tabaco hasta el punto de perder los nervios cuando se queda sin un solo cigarro y *Sanzo* no es capaz de darle... Olvidaba mencionar el hecho de que al no ser por completo un youkai, no necesita ningún limitador de yoryouku. Suficiente carga tiene ya el pobre ^_^U

Cho Hakkai: El youkai más amable y educado de toda la serie que no se despega en casi ningún momento de su dulce sonrisa, pero este estado no es el mismo que poseía hacía unos años, cuando era conocido como *Cho Gonou* al lado de *Kanan*, su novia (eso en el anime, porque en el manga además de ser novios, son hermanos. Sí, ya sé que eso se llama incesto XD). Un día, de regreso a su casa, se encontró con que *Kanan* había sido secuestrada, y tras encontrarla en el castillo de *Hyakugan Ma Oh* (Demonio de los Cien Ojos) encerrada en una celda, esta le confesó que el jefe youkai la había violado y había quedado embarazada. Tras decir esto, se despidió de *Gonou* y se suicidó, cayendo este en un profundo ataque de locura comenzando a asesinar a todos los youkais que se le cruzaban en el interior del castillo. Así, llegando a asesinar a 1000 youkais, es como se transformó en uno de estos seres aunque pudiendo ocultar este estado con su particular limitador de yoryoku (en este caso, tres pendientes que luce en su oreja izquierda). Tras todo este suceso y tras haber salido malherido, es encontrado casualmente por *Gojyo*, quien le salva la vida y se acaba convirtiendo en su mejor amigo, siendo gracias a todo esto como ambos acaban conociendo a *Sanzo* y a *Goku*, quienes buscaban a *Gonou* por su crimen. Ahora, a los 22 años y con el cuarteto ya reunido con un mismo propósito, *Hakkai* (antes *Gonou*) vuelve a ser la persona alegre que era en la época en la que convivía con su novia.

Kougaiji: Hijo de *Gyu Ma Oh* y su verdadera esposa *Rasetsu*. Un tipo que a más de uno le recordará a cierto personaje que aparece en una archiconocida serie cuyo protagonista tiene el mismo nombre que el "mico" de esta historia (que cada uno saque lo que quiera en colación XD) puesto que su deseo, además del de salvar a su madre, es convertirse en el guerrero más poderoso y para ello quiere vencer a su rival número uno: *Son Goku* (¿qué os decía antes?). Además es muy orgulloso, y cada vez que le vencen (suele ser casi siempre, el pobre tiene muy mala suerte) está deseando volver a enfrentarse a su anterior adversario para devolverle los golpes recibidos. Como ya he dicho antes, su gran objetivo es salvar a su madre *Rasetsu*, que está encerrada (aún no se sabe por qué) en una pared de piedra. *Kougaiji*, a pesar de la apariencia, es una bellísima persona. Es muy bueno y quiere con locura a quienes le rodean, en especial a sus dos compañeros y a su hermanastra *Lirin*, pero el que sea tan buenazo no altera el hecho de que odie profundamente a *Gyokumen*, quien quiere ponerse en el papel de *Rasetsu*.

Lirin: Ella es la nota alegre, simpática y entrañable de **Saiyûki**. Se mete constantemente en líos (a veces porque el despreciable *Dr. Nii* la engaña) y se fuga cada dos por tres del castillo y se inventa planes de lo más absurdo para detener al grupo de *Sanzo*. Es hija de *Gyu Ma Oh* y su amante y mala malosa de la historia *Gyokumen*, pero aunque sea su madre, *Lirin* no la soporta y la odia con todas sus fuerzas. La encantaría conocer a *Rasetsu*, ya que su querido hermanito *Kougaiji* le ha hablado muy bien de ella, y se pregunta si *Rasetsu* la aceptaría como si fuese su verdadera hija. *Lirin* no es muy poderosa, pero se sabe defender muy bien y pelearía sin dudar con tal de ayudar a su hermano y sus amigos. A la hora de pelear contra el grupo protagonista, se encarga de "*Sanzo ojos tristes*", como ella lo llama. Toda una verdadera monería de personaje que se merece más protagonismo, lástima (*NdL: ¿Nadie ha notado que este artículo lo firma alguien que se hace llamar "Lirin"?*).

Dokugakuji: Aquí tenemos a otro personaje de esos que se hacen los duros pero que en realidad poseen un gran corazón. *Dokugaku* es la mano derecha de *Kougaiji*, más bien es su mejor amigo, ya que *Dokugaku* ve en él a su hermano pequeño en cierto modo, que no es ni más ni menos que *Gojyo*, al que salvó de la muerte a manos de su madre (en el manga se explica que eran los ojos de *Kougaiji* y su pelo rojo lo que le recordaba a su hermano). Esta mujer era la madre biológica de *Dokugaku* (por aquel entonces su auténtico nombre era *Sha Jien*). Es un gran luchador siempre que esté acompañado por su espada. Lógicamente, cuando llegan los enfrentamientos contra los protas, su oponente es su querido hermano pequeño...

Yaone: A pesar de su aparente fragilidad, es una luchadora a la que tener en cuenta, especializada sobre todo en bombas y armas químicas. Su historia nos cuenta que fue rescatada por *Kougaiji* de las manos de *Hyakugan Ma Oh* (casualmente el mismo que ordenó secuestrar a la ex de *Hakkai*), quien utilizaba a las mujeres para "ya sabemos qué" y cuando se cansaba de ellas las mataba (*NdL: Me gusta el tipo* ^_^U). Obviamente, **Yaone** está locamente enamorada de su salvador y haría cualquier cosa por serle de ayuda. Es una mujer valiente y que no teme a nada ni a nadie, si ha de morir por el bien de su señor, lo hará, hasta que conoce a *Hakkai* y parece que por fin comienza a pensar algo más por ella misma. Actúa como hermana mayor de *Lirin* y al pelear contra el grupete de *Sanzo* su adversario es *Hakkai* aunque no les haga mucha gracia, obviamente se aprecian como amigos, y a veces incluso parece que como algo más.

Y PARA EL PRÓXIMO NÚMERO...

He de mencionar que por motivos de espacio, este artículo ha sido dividido en dos partes: una es esta que habéis leído y la otra la podréis leer en el próximo número de Minami, en el que hablaré de tooooodo lo relacionado con la versión animada, ¡**Saiyûki Reload** (lo más nuevo) incluido! Y continuaré con la detallada guía de personajes importantes. Así que no tenéis excusa para perdéroslo... ¡Hasta el siguiente número, viajeros del Oeste!











Sherlock Holmes

Bienvenidos todos a nuestro rinconcito nostálgico de este mes. La serie de la que toca dar unas breves pinceladas es en esta ocasión Sherlock Holmes, una coproducción de la REVER y la RAI italianas de cuya animación se encargó brillantemente la Tokyo Movie Shinsha japonesa.

Ante todo, este anime de 26 episodios nos sitúa a principios del siglo XX y recupera a los personajes ideados por sir *Arthur Conan Doyle*, el creador del célebre detective *Sherlock Holmes*, pero dotándolos de una apariencia canina de lo más peculiar, como ya hubiera ocurrido en otros tantos dibujos animados infantiles donde los personajes de las novelas clásicas se encontraban caracterizados en forma de animales.

Ver **Sherlock Holmes** es ver desfilar por nuestra pantalla toda una jauría de personajes perfectamente definidos que combinan la esencia de la obra original del mencionado autor británico (aunque amenizada o suavizada de alguna forma para el público infantil) y el saber hacer de varios de los animadores japoneses de más prestigio -no en vano la serie cuenta con nombres como *Yutaka Fujioka* o incluso, en la dirección de algunos episodios, el mismísimo *Hayao Miyazaki*- y un dinámico ritmo narrativo donde se alternan el suspense y la aventura con el ingenio y el humor, un humor que plasma por un lado dos clásicos elementos británicos -la serenidad y el interés por los detalles, ambos reflejados agudamente en nuestro protagonista- y por otro lado, el sentido del absurdo y del ridículo desenfadados propio de toda serie donde "los malos" (por regla general, el profesor *Moriarty* y sus dos secuaces) son patanes hasta la saciedad, pero siempre menos que "los buenos", es decir, el cuerpo de Scotland Yard (capitaneado por el inspector *Lestrade*, dotado siempre de una forma de hablar más chula que un ocho y unos aires de superioridad que malamente se corresponden con la ineficiencia que acaba demostrando siempre -debida, quizás, a una mala suerte crónica, la misma de la que adolece su 'compaero de profesión', el inspector "papi" *Zenigata* a quien *Lupin* tanto toma el pelo-). Y es que siempre acaba siendo *Holmes* el que eche una mano al cuerpo de policía para resolver los casos, no así para atrapar a *Moriarty* y compañía, quienes, a pesar de no conseguir nunca lo que se proponen, son totalmente expertos en eso de las retiradas...

Este desfile de personajes y situaciones se ve complementado por el que conforman todos los engendros mecánicos y todas las ingeniosas tretas planeadas por *Moriarty* para robar lo que se tercie en cada momento. Si bien, entre la agudeza de *Holmes* -eternamente acompañado por su "querido *Watson*", junto al que reside en Baker Street, donde la joven señora *Hudson* habrá de sufrir las peculiaridades del servicio y de la atención que precisa un personaje como *Holmes*- y la ineptitud de los sufridos esbirros de *Moriarty*, todo plan y todo engendro mecánico acaban yéndose al traste.

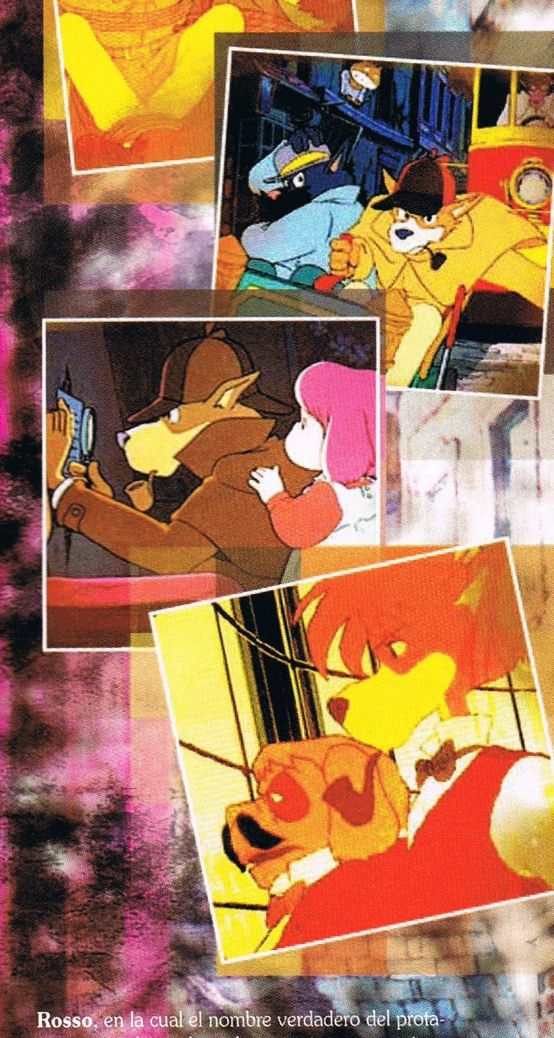
Hay que reconocer que otra cosa que destaca de esta serie son los preciosos diseños tanto mecánicos (máquinas de vapor, dirigibles, coches de caballos, avionetas, submarinos o hasta los primeros modelos de automóviles) como de escenarios (desde la ciudad de Londres -no falta la "niebla" habitual de los tiempos pasados- hasta los terrenos naturales), pasando por esos simpáticos diseños de personajes mencionados arriba. Dicho estilo de dibujo está dotado de un evidente aire "Miyazakiense", si bien este galardonado director tuvo que abandonar la realización de **Sherlock Homes** -proyectada ya en 1982 con la producción de los primeros episodios; a pesar de lo cual, la producción no continuó hasta 1984, debido a ciertos problemas de derechos sobre el personaje- para dedicarse por entero a **Nausicaa**.

En definitiva, a pesar de que se trate de una versión de la obra de *Arthur Conan Doyle* algo satirizada y, en cierto modo, libre, **Meitantei Holmes** (pues así se llama en japonés; por cierto, los anglosajones la conocen como **Sherlock Hound**) es un título muy recomendable y que, sin duda, hizo pasar muy buenos ratos a toda una generación, la que siguió esta serie -con ese estupendo doblaje- desde finales de los 80, a través de TVE. En nuestro país, la empresa que gestiona esta serie es Motion Pictures S.A., quien recientemente ha cedido los derechos de emisión a diversos canales locales.

Curiosamente, la primera vez que se emitió esta serie, los *másters* eran los 'internacionales' en inglés (que no los norteamericanos o británicos), pues los créditos y los títulos de los episodios figuraban en ese idioma; pero a partir de cierto momento, pasó a emitirse con los *másters* italianos, si bien se mantuvo el mismo doblaje. Eso sí, sin duda, la canción española es herencia de la italiana, y tiene poco que ver con la original japonesa (o con la francesa, que sí era fiel a la nipona).

Meitantei Holmes es, quizás, la más brillante y más conocida colaboración entre *Hayao Miyazaki* y su buen amigo *Marco Pagot*, a quien Ghibli dedicó un guiño en la película **Porco Rosso**, en la cual el nombre verdadero del protagonista -es decir, el nombre anterior a su porcina transformación- es precisamente *Marco Pagoto*.

Mazochungo



Meitantei Holmes
© RAI, REVER, TMS (1984)
Creador: Arthur Conan Doyle
Realizadores: Hayao Miyazaki, Kyosuke Mikuriya, Tatsuo Hayakawa, Marco Pagot, Gi Pagot
Productores: Yutaka Fujioka, Luciano Scaffa, Yoshimitsu Takahashi
Editor: Takeshi Seyama
Diseñadores: Sunao Katabuchi, Tsunehisa Ito, Yoshifumi Kondo, Nizo Yamamoto
Música: Kentaro Haneda

NOTA: como hace un par de números no aparecieron al completo, pongo aquí mis agradecimientos a *Juan Enrique* (por enviarme el artículo de **Ashita no Joe** publicado por *Alfons Moliné* en la serie blanca de **DB**), a *Alberto* (por permitirme disfrutar esa gran serie) y a *Ángel Luis* (por facilitarme las canciones en español de esa serie). Hala, ya está.

THE MATRIX

EVERYTHING THAT HAS A BEGINNIG HAS AN END

Todo lo que tiene un principio tiene un final, y Matrix, no iba a ser una excepción. Por fin ha llegado el momento en el que podemos conocer cómo acaba una epopeya que, tras el giro radical dado en Matrix Reloaded, no hizo más que despertar pasiones, polémicas, incógnitas y desorientación.

Un poco de historia

A mediados de 1999 aterrizaba en los cines españoles **Matrix**, una película que nos llegaba con algunos meses de retraso con respecto a su estreno mundial pero que no tardaría en convertirse en un impacto para el público y la crítica como ya lo hizo en los países que se había estrenado previamente (rivalizando incluso con el por entonces todopoderoso **Episodio I**). Su atractiva estética inundó todo tipo de medios, como el publicitario, que no haría más que copiarla durante años en *spots* televisivos, con los que nacía un "look Matrix". Pero no es sólo *look* y efectos especiales lo que **Matrix** significa. Bueno, sí para los que no sean capaces de asimilar historias creadas para seres supuestamente inteligentes y quizás de ahí su gran controversia.

Con esta obra, unos casi desconocidos como los hermanos *Wachowski* nos ofrecían una historia de ciencia-ficción, una superproducción cargada de efectos especiales pero sustentada en una trama inusualmente compleja que azotaba a la mediocridad guionística a la que el espectador estaba siendo sometido por esas fechas.

FICHA TÉCNICA

Género: Ciencia-ficción
Director: The Wachowski Brothers
Guión original: The Wachowski Brothers
Intérpretes:
Keanu Reeves (Thomas A. Anderson / Neo)
Laurence Fishburne (Morfeo)
Carrie-Anne Moss (Trinity)
Hugo Weaving (Agente Smith)
Fotografía: Bill Pope
Vestuario: Kym Barrett
Dirección artística: Hugh Bateup y Michelle McGahey
Efectos especiales: Amalgamated Pixels, Animal Logic, Bullet Time, DFILM Services, Makeup Effects Group Studio, Manex Visual Effects y Mass. Illusions LLC.
Música: Don Davis
Producción: Joel Silver
Producción: USA
Fechas de estreno en España:
23-06-1999 / 23-05-2003 / 5-11-2003

Unos copiones muy originales

¿De dónde salía este dúo? ¿Qué currículum tenían estos dos treintañeros con aspecto de adolescentes desfasados para que la Warner se atreviese a invertir nada menos que 63 millones de dólares en el proyecto que les presentaban? Los hermanos *Larry* y *Andy* habían sido asesores de historia en la editorial de cómics Marvel y escrito el guión de **Asesinos** (*Assassins*, 1995), protagonizada por *Silverster Stallone* y *Antonio Banderas*; no obstante, su debut como directores tuvo lugar con **Lazos ardientes** (*Bound*, 1996), un trepidante y angustioso *thriller* con tintes lésbicos considerado ya como película de culto. El espectacular resultado de los apenas cuatro millones y medio de dólares invertidos en esta película conquistó la confianza de los cerebros y los bolsillos de la Warner a la hora de aprobar, acto seguido, la costosísima producción de **Matrix**.

Las películas Matrix, Reloaded y Revolution

Matrix, un proyecto gestado y desarrollado pacientemente durante años, fue planteada desde el principio como una trilogía inspirada tanto en elementos propios de la cultura occidental (la Biblia, la filosofía de Platón, la mitología greco-romana, etc.) como de la oriental (las artes marciales, su filosofía y, sobre todo, el moderno mundo del manga y el anime japones).

En **Matrix**, la primera película, se nos presenta una humanidad que vive en una realidad ficticia. ¿Novedad? En absoluto, la literatura fue uno de los medios que más temprano explotó este tipo de planteamientos: desde **La vida es sueño** de *Calderón de la Barca* a **Podemos recordarlo por usted** de *Philip K. Dick*, los ejemplos son infinitos. En el cine tampoco era un tema novedoso pues había antecedentes interesantes como **Desafío total** o **Dark City**. Aun así **Matrix** brilla con luz propia: los humanos son esclavizados sometidos a una realidad virtual generada por ordenador, en la cual los protagonistas "libres" son capaces de infiltrarse, pudiendo romper muchas de las reglas del programa a su antojo, con la posibilidad hacer todo lo que al cerebro consciente le plazca dentro de ese mundo virtual que nos es proyectado; no hacen falta mutantes ni arañas radiactivas para lucir superpoderes, sólo personas normales con ciertas habilidades en informática y, por supuesto, con una mente liberada.

El hecho de que los opresores de la humanidad sean las máquinas es otro tema interesante, pero tampoco nuevo (¿a alguien le suena un tal **Terminator**?). Lo curioso de esta saga es que las máquinas, en lugar de destruir a los humanos, los mantienen con vida para ser utilizados como baterías eléctricas.

El aspecto religioso es otro de los elementos atractivos de la trama, pues las referencias no acaban nunca: nuestros héroes son esclavos liberados que han fundado la ciudad subterránea de Zion y, para disponer del líder adecuado, tan anunciado por el "profeta" *Morfeo*, liberan al "mesías" *Neo*, que será

ANÉCDOTAS PARA UN EPÍLOGO

· El papel de Neo, antes de que aceptase interpretarlo *Keanu Reeves*, fue ofrecido a *Brad Pitt*, *Leonardo DiCaprio* y *Will Smith*.
· *Val Kilmer*, que inicialmente iba a interpretar el papel de *Morfeo*, abandonó cuando se enteró de que su papel exigía meses de iniciación en las artes marciales.
· Una pierna de *Carrie-Anne Moss*, un brazo de *Laurence Fisburne*, la columna de *Hugo Weaving* y las cervicales de *Keanu Reeves* conservan la huella de algunos accidentes durante el rodaje.
· Macabros sucesos supusieron un gran retraso en el estreno de las dos secuelas: la muerte en accidente de aviación de la cantante *Aaliyah* poco antes de iniciarse el rodaje, la de *Gloria Foster* (el Oráculo) por ataque de diabetes sin haber acabado todas sus escenas y, además, el fatídico 11 de septiembre.

quien, al final, alcance su condición "divina" resucitando dentro del mundo virtual...

127 millones de dólares fue el coste de la segunda película, **Matrix Reloaded**. Y es que esta no sería una segunda parte convencional. El caso que nos ocupa puede compararse a la saga de **El padrino**: si la primera por sí sola no tardó en considerarse clásico, la trilogía completa no lo fue menos, ofreciendo con cada secuela una nueva obra maestra.

En lugar de repetirse con los mismos temas y recursos que tanto éxito tuvieron en la primera, **Matrix Reloaded** profundiza y abre nuevas puertas en un universo donde parecía que ya estaba todo contado. Tenemos programas informáticos que se han rebelado contra las máquinas y apoyan a los rebeldes humanos (al menos, aparentemente...), conocemos por fin a la mítica Zion y, además, nuestro "divino" protagonista (cuyos vuelos ya querría para sí *Superman*) hace gala de su pleno control dentro de **Matrix**. Las incógnitas generadas por los nuevos planteamientos contribuyen, entre otras cosas, a que este guión no desmerezca del anterior. Pero eso no es lo único. La espectacularidad de los nuevos efectos especiales (2500 planos frente a los 400 de la primera) deja clavado en el asiento al espectador más intransigente: ejemplos, los doce minutos de la escena de la autopista, o la lucha entre *Neo* y cientos de *Smith*, que pasará a ocupar su hueco en la historia del cine (*NdL: O no. Personalmente la encuentro patética y lamentable, con un ordenador que no sólo canta sino que encima lo hace desafinando*).

Y ahora nos llega la tercera, **Matrix Revolution**. Un presupuesto de 110 millones para resolver las incógnitas, cerrar puertas y redondear una de las sagas cinematográficas más sorprendentes y refrescantes de la ciencia-ficción desde hace décadas. Fue rodada al mismo tiempo que **Reloaded** y su acabado es, si cabe, incluso más espectacular. De esta no os voy a revelar nada, ya que cuando leáis esto la película ya llevará unos días en pantalla.

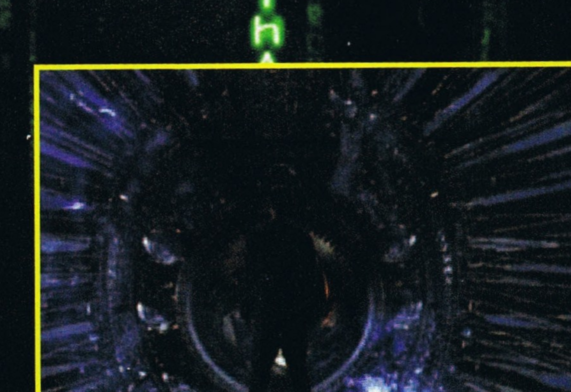
¿El final?

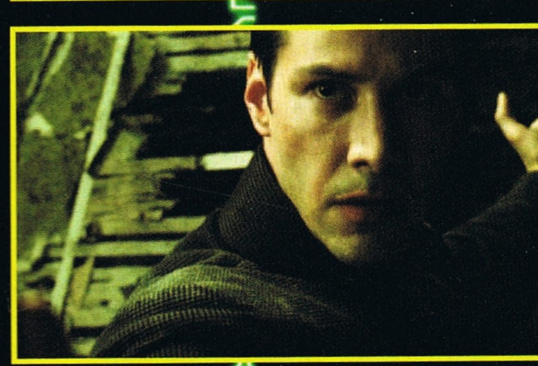
Hasta la fecha el universo Matrix lo completan las tres películas (**Matrix**, **Reloaded** y **Revolution**), los nueve cortos animados que conforman el conjunto denominado **Animatrix**, el videojuego multiplataformas **Enter the Matrix** y los cómics publicados por Internet que en breve se pondrán a la venta en papel. Todo esto hasta la fecha. Pero, ¿seguro que es el fin? Conociendo un poco a la industria del cine y habiendo constatado que los hermanos *Wachowski* y su "invento" suponen un filón francamente rentable, sería extraño. Al menos un nuevo videojuego ha sido anunciado oficialmente, incluso se ha hablado de más secuelas cinematográficas (gracias a Neo, digo a Dios, nuestro querido "KeaNeo Reeves" no ha tardado en desmentir la noticia y asegurar que jamás le veremos en ningún otro proyecto relacionado con **Matrix**).

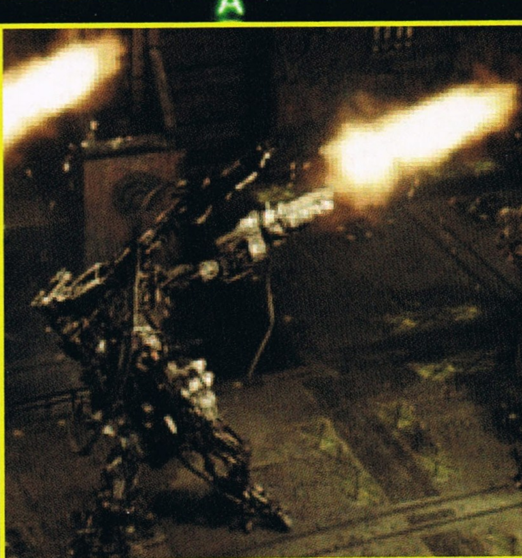
Y por último, no puedo dejar de insistir y recomendaros su visionado. Esta proeza artística en forma de trilogía merece la atención de todos. Recomiendo que olvidéis cualquier tipo de crítica o artículo leído al respecto (menos este XD) y os dispongáis a darle incluso una segunda oportunidad aquellos a los que en su momento no os gustó. Me lo agradeceréis...

Gracias *Neo*, *Trinity*, *Morfeo*, Thanks for freeing my mind.

Vicente Ramírez







El Señor de los Anillos
El Retorno del Rey

¡POR FIN!

Pues sí, llegó. La tercera parte de **El Señor de los Anillos** (**ESDLA** en adelante) llega a las pantallas el día 17 de Diciembre. De nuevo, un estreno en miércoles. De nuevo, grandes expectativas para lo que será un gran estreno. De nuevo, frikis por todas partes. Sin embargo, algo debe diferenciar a esta película de sus dos predecesoras, y ese algo es precisamente lo que los señores de Aurum se tienen muy bien guardado en la manga. Como siempre digo, por partes. Comencemos despacito, con buena letra, y todos entenderemos de qué va esto.

DATOS TÉCNICOS, IMPRESCINDIBLES

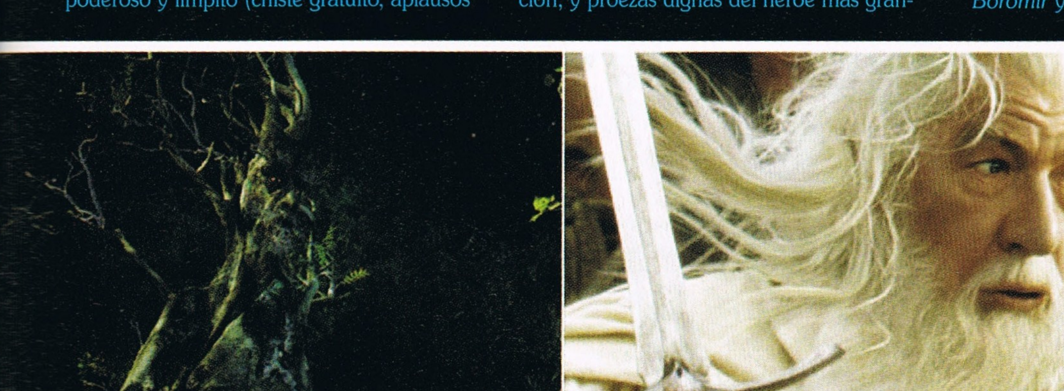
Cifras, cifras, y más cifras. Y es que no es de extrañar que una película de la calidad de **ESDLA** reúna en sí unos números de lo más envidiables para el resto de la industria cinematográfica. Bien, llevamos unas seis horas de película entre las dos primeras partes. Esta parte, la tercera, será la más larga de todas (la duración es aún un misterio, pero esperemos que esta vez no se nos quede corta como pasó con las otras dos). El rodaje ha durado un total de cinco años, en el más absoluto de los secretos en tierras neozelandesas, y aunque no podemos calificar precisamente de "corta" a ninguna de las tres partes, mucho se quedó en el tintero de su director, *Peter Jackso*.
Pero no os preocupéis, las reediciones en DVD están servidas, y podemos encontrar más de media hora extra en las ediciones especiales y los montajes del director que se nos ofertan. Las recaudaciones de la saga son multimillonarias, cubriendo con creces los gastos. **ESDLA** ha sido una de las películas más caras de la historia, batiendo otro récord así. Para terminar aquí, lo que a todos nos ha mosqueado: los *oscars*. Las famosas estatuillas de la academia, en boca de muchos más injustas que imparciales. En los dos últimos años de celebración la película no se ha llevado todos los calvitos de oro que cabía esperar. Quién sabe. Hay quien dice que es porque están esperando para valorar una película de diez horas, es decir, premiar al **ESDLA**, no a **La comunidad del anillo, Las dos torres** o **El retorno del rey** por separado. En cualquier caso, este año se esperan sorpresas. No estaría de más esperar cualquier cosa.

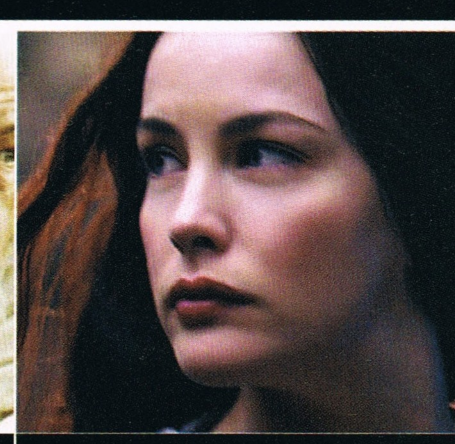
Tercera parte de la épica aventura creada por Tolkien. Se acabó la espera, caballeros.



LAS HISTORIAS

¿Cómo? ¿Historias? ¡Claro! Si en la segunda parte a más de uno ya le costaba enlazar las historias que se simultaneaban, esta tercera parte sin duda satisfará los deseos de las mentes más rebuscadas. Recordemos: en la segunda parte teníamos, por un lado, a *Aragorn*, *Gimli* y *Legolas* buscando a los extraviados hobbits *Merry* y *Pippin*. Por otro lado, esta pareja en compañía de *Barbol*, el ent. Y por otro lado, al portador del anillo, *Frodo*, con su fiel acompañante, jardinero y amigo, *Sam*, y una de las criaturas más (personalmente, claro) carismáticas de la historia de la literatura y el cine: *Gollum*. Al final, reaparecía *Gandalf*, un mago bastante poderoso y limpito (chiste gratuito, aplausos después), se llevaba a los tres rastreadores a Rohan y les hacía combatir en la batalla del Abismo de Helm. Con razón es "el que trae la desgracia". Mientras, los dos hobbits organizan un asedio a Isengard, la fortaleza del mago malo *Saruman* y su compinche *Grima*, antiguo consejero del rey de Rohan. ¿Y *Frodo*? Pues ahí anda el muchacho, de paseo por Mordor, la tierra oscura donde habita el señor de las tinieblas y todo eso, *Sauron*. Bueno, pues no os asustéis. Esta vez, aunque tendremos también varias historias, no serán tan simultáneas y se harán más fáciles de seguir. Tendremos batallas impresionantes (aun más si cabe que la del Abismo de Helm), apariciones estelares, combates cuerpo a cuerpo dignos de mención, y proezas dignas del héroe más grande a manos del ser más impredecible de la Tierra Media. Vale, pues vamos a empezar por el principio. La segunda parte nos deja con *Sam* y *Frodo* acercándose peligrosamente a las lindes de Mordor, acompañados de *Gollum* (más bien guiados por él). Peligro. El trastocado hobbit conducirá a nuestros héroes por una ruta ciertamente peligrosa, donde tendrán que lidiar con una criatura bastante non-grata. Me complace decir que gracias a esta escena, *Sam* se convirtió en mi héroe (y en el de mucha gente). En fin, que cuando pasa lo que tiene que pasar (como veis estoy intentando destripar lo menos posible, pero lo que es necesario, es necesario) *Sam* y *Frodo* están hasta los hombros de caca de orco. Normal, en medio de Mordor… El anillo cada vez pesa más, la poca agua que encuentran es negra y sucia, pero a ellos les sabe a gloria, y la comida escasea. Para colmo, deben ir ocultos, pues una pequeña alarma haría movilizarse a todos los orcos de Mordor. Pero el Ojo está pendiente de otro lugar. Mantiene su mirada fija en lo que ocurre más allá, en la tierra de Gondor, donde un gran ejército se prepara para lo que será una batalla decisiva. Por un lado, los malos de la peli (orcos y demás), y por el otro, las tropas de Gondor, los (posiblemente) ayudantes, jinetes de la marca, y para meter más cizalla al asunto, el temita de *Aragorn*. La espada rota vuelve a ser forjada, y el heredero de *Isildur* se presenta a reclamar lo que ha nacido para ser. Esa sí será una batalla de masas multitudinaria (como ya he dicho, probablemente más que la del Abismo de Helm). Pero nos faltan personajes por mencionar. El elfo y el enano, siempre unidos, también tienen lugar en este combate mano a mano con su amigo y compañero de sufrimiento, *Aragorn*. En cuanto a los dos pequeños hobbits… bueno, cada uno por su lado. *Merry* alista en las tropas de Rohan, al servicio del señor de la marca *Theoden*, mientras que el travieso *Pippin* pasa a engrosar las filas de Gondor, bajo el mando del senescal de tan lujosa ciudad, *Denethor*, padre del fallecido *Boromir* y el aún sorprendente *Faramir*. En





fin, que el grueso de la película se centra en la batalla de los campos del Pelennor. *Gandalf* contra el Rey Brujo de Angmar, *Merry* y la bella dama de hielo *Eowyn* contra el señor de los Nazgul, y lo que es la batalla en sí, mucho caos y destrucción, sangre y chicha que es lo que vende. Pero aún falta lo que debe tener toda película para terminar de abarcar todos los aspectos comerciales posibles. Pues sí, chicos y chicas (más chicas que chicos), los amoríos. *Aragorn* debe elegir, y creedme, no será fácil. Elegir a una elfo (*Arwen*) o a una dama real (*Eowyn*). Con dos bellezas así, ponen al pobre chico en un aprieto bastante considerable. Pero bueno, ese desenlace lo tendréis que ver en el cine o esperar al DVD/VHS, porque yo no lo voy a contar.

Bueno, y ya terminamos con esto. ¿No? Pues mira tú, no. Esto sí que va a ser una gran destripada, así que si quieres salvaguardarte la sorpresa, pasa a la siguiente sección. He avisado. Vale, una vez el anillo está destruido (argh, qué mal me sienta contar estas cosas), los aventureros fortuitos vuelven a la Comarca, tierra natal de los hobbits. Allí tienen una pequeña sorpresa esperándoles. Parece que ahora todo lo controla un personaje de nombre desconocido, y todos están sublevados a su poder. Desde luego, es mala pata. Pero, después de lo que han aguantado, el viaje y todo eso, para *Sam y Frodo* será fácil deshacerse (de nuevo) de... ¿adivináis? El mago malo, *Saruman*, que pese a haber sido desposeído de su poder mágico, aún conserva su extraordinaria labia. No obstante, cabe decir que no serán los hobbits los que acaben con la pobre existencia del ya desvalido anciano, sino aquel del que menos lo esperáis (empiezo a hablar como *Gandalf*... ¡socorro!).

Y ahora sí, pongamos fin a este apartado. Mencionar simplemente el curioso hecho de que son bastantes los récords que se baten en esta trilogía. Ya veréis a qué me refiero, ya.

FICHAJES ESTRELLA

Nuevos personajes, cómo no. Y además, por ambos bandos. No es de extrañar que se añadan compañeros y enemigos a la misión, puesto que los compañeros no paran de moverse de un lado para otro. Vamos a hacer repasito. Empezamos por los buenos:

DENETHOR: *Denethor* es el senescal de la ciudad de Gondor, es decir, el padre del fallecido *Boromir y de Faramir*. El hombre es un buen senescal, pero, ¿qué ocurre? Pues nada, *Aragorn*. El hombre llega para reclamar su trono sobre Gondor, y a nadie le gusta que le quiten el mandato de la ciudad. De todas formas, hay mucha confusión, porque el anciano gobernador piensa que su segundo hijo, *Faramir*, también ha caído en las redes de la muerte, y enloquece hasta un punto que... sorprenderá a más de uno.

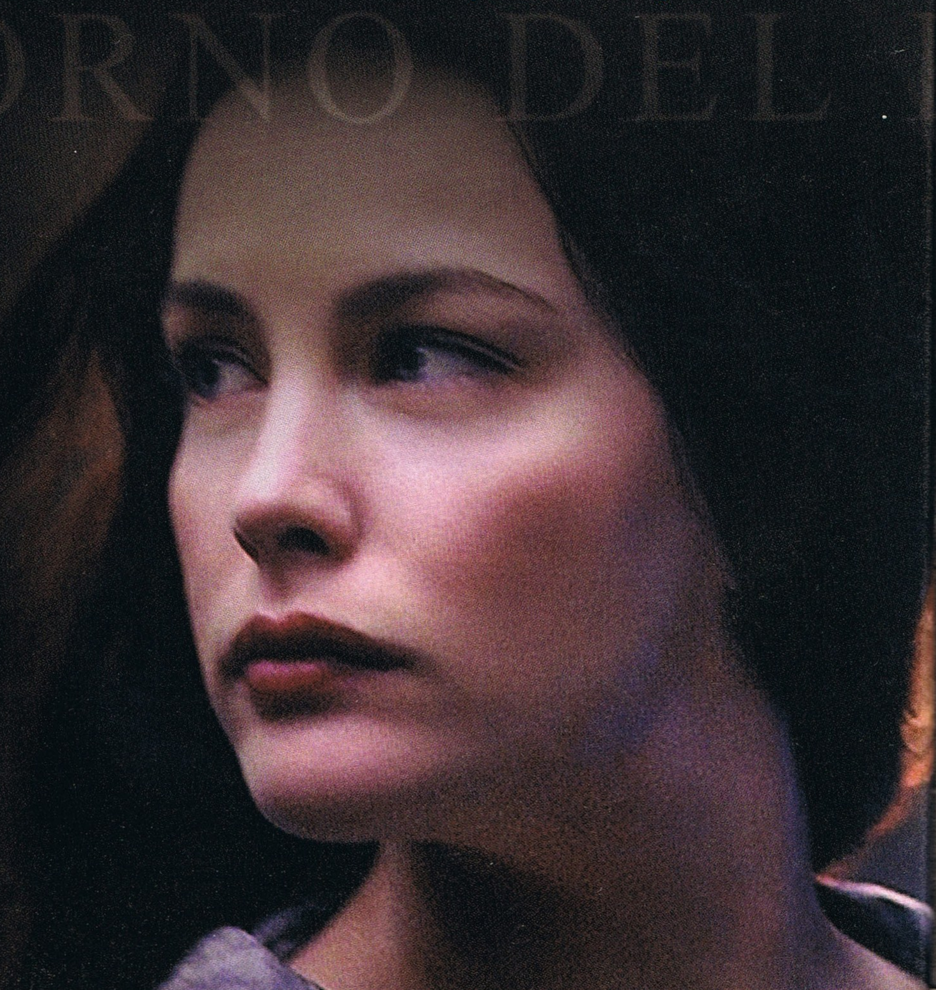
BEREGOND: Guardia de Gondor. Es el encargado de orientar a *Pippin* a su llegada y alistamiento en la ciudad. Su actuación será decisiva para evitar una muerte no deseada. Tiene un hijo, *Bergil*, que también se hará muy amigo del pequeño hobbit.

Ahora, vamos con los malos:

ELLA LARAÑA: ¡Lo siento, tenía que ponerla la primera! :P *Ella Laraña* tiene historia. Es hija de *Ungoliant*, la reina de las arañas gigantes, que se alió hace ya tiempo con *Melkor* (también conocido como *Morgoth*, ¿os suena ahora? ¿Quizá de esa referencia de *Legolas* en Lothlorien de que *"Gandalf cayó por culpa de un Balrog de Morgoth"*?) y robaron los Silmarils. Cuando *Melkor* la traicionó, se volvió loca, se apareó con otras arañas y se dice que se devoró a sí misma. De esos apareamientos, nació *Ella*. Ahora, retirada a los túneles de *Mordor*, se alimenta de los insensatos orcos que se dejan caer por allí. Vive en la más absoluta de las oscuridades. *Frodo y Sam* son víctimas del engaño de *Gollum* e introducidos en el antro de *Ella Laraña*, cayendo el portador víctima de sus ataques. Sin embargo, *Sam* será el encargado de dar una lección a la araña como nunca se ha visto (comprenderéis por qué es mi personaje favorito ^ ^).

ORCOS VARIOS: Pues sí, en esta parte de la trilogía, los orcos juegan un papel algo más importante que el de simples matones de barrio. Bueno, no, siguen siendo matones de barrio, pero esta vez se les da un poco más de intervención (cabe mencionar a *Shagrat*, *Gorbag*, y alguno más que cae en el olvido).

Y no sé, de momento esto es lo que tengo que añadir. Sí, lo sé, hay personajes nuevos que no se mencionan, pero como ya he dicho, son muchas las nuevas incorporaciones, tanto de buenos y malos. También es cierto que algunos reaparecen después de una película sin aparecer (¿recordáis el jinete alado de la segunda película? ^ ^ No digo más).



Dejemos la gran pantalla. Volvemos a la realidad (¿Matrix?)

Bueno, dejando a un lado la tercera parte de la épica aventura (que, visto por otro lado, es el tema del artículo… en fin), bajamos a la tierra, donde los mortales ya tenemos acceso a muchas referencias e iniciaciones para los novatos. Muchos son los que esperan como agua de mayo la puesta en venta del DVD en edición especial de **Las Dos Torres**. Y es que, los más frikis (o los que tienen muchas ganas) ya han montado su pequeña quedada la mañana del día 17 (día oficial del estreno) para tragarse las dos ediciones especiales y, seguidamente, ir a por la tercera parte. Bueno, está bien, así no se pierden. Lo importante de todo esto es que, como es evidente, está moviendo a mucha gente. Y algo que mueve a tanta gente, tiene que tener algo. Vamos a remontarnos a los orígenes. Hace ya unos cuantos años, un profesor de la universidad de Oxford comienza a crear para sus hijos, a modo de cuento familiar, una historia: **El hobbit**. El hombre, *John Ronald Reuel Tolkien*, no tiene sus miradas puestas en la venta del libro, así que continúa con la historia, naciendo así **El señor de los anillos**. Vale, decide probar suerte. Pone a la venta su trabajo, que con sus más y sus menos acaba siendo un éxito. Comienza a analizarse la obra, y se sacan de la manga interpretaciones que el pobre *Tolkien* seguro que no tenía previstas. Que si anti-nazi, que si viva la homosexualidad, y un largo etcétera del que podemos mencionar algunos: el paso de la adolescencia a la madurez, el catolicismo, obra paternalista, sin mensaje… El caso es que los hechos cantan, y a día de hoy los tres libros más vendidos (y leídos) del mundo son **La Biblia**, **Don Quijote de la Mancha**, y **El Señor de los Anillos** (no, **Dragon Ball** ni es un libro, ni estaría en la lista). Si no habéis leído alguno de los tres, hacedlo. De verdad que merece la pena (independientemente de aspiraciones católicas, raciales, sexuales, o de cualquier tipo). Nunca me cansaré de decir que lo que da un libro, una pantalla no puede darlo ni en un 10%. Y más en casos como este, en los que las diferencias entre libro y película son tan abismales.

¡¡Una de rumores!!

Y no faltan por ningún lado. Los hay incluso que ya han dejado de ser rumores. Por ejemplo, corre por internet un preview de lo que será la película de **El hobbit**. Por lo que parece, los actores serán los mismos (*Ian McKellen* como *Gandalf*, *Ian Holm* como *Bilbo*, y *Andy Serkis* como *Gollum*). Puede ser un bulo, puede ser algo real, pero en todo caso, parece ser un intento desesperado de mantener lo que se acaba. Más rumores, ahora nos salimos de **ESDLA** y nos metemos con otra de las series que, siempre dentro de la misma temática, ha dado que hablar. Hablamos de **Dragonlance**.

Supongo que esta palabra os sonará a muchos. Pues bien, corren por la red rumores acerca de una posible película del libro *Crónicas*. Quizá sea envidia, o podríamos decir que **ESDLA** ha sido la "inspiración" para la creación de tan ambicioso proyecto. El caso es que sólo cabe esperar (como bien me dijo una vez el señor *Muñoz*) que no la caguen de una forma tan estrepitosa como hicieron con la película de **Dungeons & Dragons**. Poco más que contar aquí. También se dice que **El retorno del rey** (es que me suena muy mal eso de **ERDR** xD) será la más larga de las tres. No extraña, con la cantidad de cosas que faltan por contar…

Merchandising (o lo que es lo mismo, a gastarse las perras)

¿Hay que decir todo lo que podemos encontrar referente a **ESDLA**? Si ya fue apabullante la campaña publicitaria que se hizo cuando **ESDLA** era tan sólo un fenómeno minoritario y cerrado (por favor, comprended lo que quiero decir con esto), ahora que prácticamente todo el mundo ha oído hablar de *Frodo* (o por lo menos de lo bueno que está *Legolas* ¬¬), es increíble. ¡Pero si ahora encuentras el anillo único hasta en las palomitas! xD En fin, el caso es que, en lo referente a esta serie, no hace falta irse ni lejos ni a lo difícil para encontrar buen material.

En prácticamente cualquier papelería podéis encontrar muñecos, estuches, bolígrafos, juegos de cartas, los libros… Si ya nos vamos a lugares más especializados, podemos encontrar material como bustos, el ajedrez, figuras, el juego de rol, réplicas del anillo único, disfraces, las películas… En fin, las opciones son prácticamente ilimitadas como sucede cuando algo tiene éxito. Recuerdo que en el primer artículo mencioné algo respecto a las figuras articuladas… en fin, ya son un hecho, supongo que era inevitable T_T

Un final de copiar y pegar

Y es que todos los años os digo lo mismo. No os rebajéis a la comodidad de ver una película cuando existe una magnífica obra como es el libro. Para nada estoy diciendo que la película sea mala (¡que Tolkien levante la cabeza!), pero creedme, el libro es mejor. Sin duda alguna. Y eso se debe más que nada a que un libro lo diriges, protagonizas, editas, creas, produces y aplaudes tú, y sólo tú. La verdad es que los personajes de la película están muy bien caracterizados, pero esto es una opinión personal (*NdL: Coincido, salvo en el caso de* Aragorn, *que no es Viggo lo haga mal, pero no encaja con la imagen que se da en el libro*). Por ejemplo, puede que a ti te parezca que *Saruman* es demasiado blanco, o *Gollum* un intento de imitación de la criatura que tú habías creado. No lo dudéis, aparte del nivel de cultura que os supondrá una buena lectura (hablo de faltas de ortografía, de expresión, fallos en el lenguaje), pasaréis un buen rato ^ ^. Y poco más. Sólo animaros a que os lo paséis muy bien con esta mega producción, pero partiendo siempre del respeto a los demás. ¡¡Namarië!!

NeoRub





HENTAI

Cuando la expresión "Seguir al conejo blanco" cobra sentido

Alice First

Saludos, mentes calenturientas. Aquí estamos un mes más para hablaros de uno de los mangas hentai que más han dado que hablar. Nos estamos refiriendo a Alice First, que encuentra su continuación en Alice Second, de la que ya os hablaremos en futuros artículos. Pero vamos, que aquí importa lo que importa... y no hay tiempo para enrollarse ^_^



¿Quién no conoce a los entrañables personajes de **Alicia en el país de las maravillas**? ¿Quién no se ha reído nunca de las excentricidades del *Sombrerero Loco*? ¿Y quién no se ha imaginado una escena lésbica entre *Alicia* y "la" coneja? Uh… Vale, esto último quizá sólo esté permitido en las mentes de los más osados, pero es lo que hay.

Menudo cambio…

Vamos a comentar un poco de argumento: Como ya habréis deducido por afirmaciones anteriores, la historia es una parodia de la historia de *Lewis Carroll* (no de Walt Disney ¬¬) **Alicia en el país de las marvillas**. Bueno, comenzamos con una *Alicia* esclavizada por sus hermanastros y su padre, que la utilizan para sus más retorcidas fantasías. La pobre *Alicia*, claro, se harta de la situación (no poder disfrutar del sexo es duro) y se escapa de casa. Huye de su padre y hermanos, pero cuando quiere darse cuenta, ha llegado al borde de un precipicio. No se lo piensa dos veces, y salta. Al caer, se encuentra con una conejita blanca (*Usa chan*) que después de analizarla un rato, la lleva a una cueva. Aunque la joven no parece fiarse mucho, accede a meterse en el agujero, y en menos de lo que piensa, está cayendo junto a la coneja. De pronto, se le levanta la falda, y empieza a verter sus fluidos por el aire, con lo que atrae a las muchachas que están en las paredes, que se encargan de… "amenizar" la caída. Una vez abajo, *Usa Chan* conduce a *Alicia* a una habitación con una puerta que no parece tener pomo y un bote de píldoras. La conejita hace unos movimientos en la puerta, y aparece una mujer amordazada y atada. De pronto, ¡hop!, saca un consolador, utilizándolo con la mujer. Así, consigue cruzar el umbral. Aturdida, *Alicia* decide examinar el bote de píldoras, donde pone "Fuck you, fuck me". Toma una de las píldoras y… le crece un impresionante miembro viril, que hará las delicias de las guardiana de la puerta. Pero hay un problema: *Alicia* no puede dejar de emanar líquido, y todo se inunda. Cuando se reencuentra con *Usa Chan*, aparece un nuevo personaje… la gatita *Chesya*. Esta conoce la forma de devolver a *Alicia* a la normalidad, y una vez sana, no duda en montárselo a lo grande con la amiga felina. Poco después, las tres amigas encuentran un árbol muy grande, al que le crece un impresionante atributo masculino. El pobre árbol se queja de que ya no van las abejitas a recolectar su… "polen", y las tres amigas se ofrecen voluntarias para hacerle ese favor. En fin, que continúan su camino, encontrando en él a ¡oh! la guardiana de la puerta (aún atada de manos y amordazada) y un consolador parlante. Llegan a una aldea india donde encuentran una casa. *Alicia* está tan cansada que no puede evitar adormecerse un poco en una silla… que de repente saca unos brazos y empieza a sobarla. No sólo eso, sino que tanto la joven como la gata lo pasarán de vicio con el mobiliario de la casa. Mientras, *Usa Chan* da con un par de gemelas (parecen arpías) que las invitan a hospedarse. De sobremesa, las dos se lo montan xD. A la mañana siguiente, aparece un soldado de la reina de corazones, diciendo a *Alicia* que debe presentarse en el palacio. Continúan andando y llegan a una aldea de hadas en la que se celebra un concurso para nombrar a la pareja que mejor "relación" tiene, una de las escenas más curiosas del cómic sin duda. Entonces, ante el problema de *Alicia*, la pareja ganadora la conduce a una hechicera que comienza a profundizar en su mente, y a visualizar cómo su padre abusaba de su madre en su presencia, la violaba a ella, y demás cosas por las que merecería la pena meterle un tiro al hombre ese… Cabe decir que parece ser que la madre es la viva imagen de la guardiana de la puerta. La hechicera siente en sí todo el sufrimiento de la joven, y termina diciéndole que para regresar, debe visitar a la (bastante favorecida) *Reina de corazones*…

Y ahí termina el primero tomo de **Alice**. ¿Os habéis quedado con ganas de más? Bueno, pues continuad leyendo (dejad las imágenes para luego, guarrones).

El estilo

Aunque sé que esto no interesa (sí, las fotos son muy bonitas y todo eso), hay que decirlo. El manga está MUY BIEN dibujado, aunque quizá podemos decir que está un tanto sobrecargado. No obstante, los dibujos son claros y concisos, y las escenas de sexo muy bien ilustradas (ya sabéis, mucho líquido, mucho gemidito…). Las primeras páginas del tomo están a color, y luego pasan a ser en blanco y negro, aunque eso no es preocupante, de verdad ^ ^. Una portada muy sugerente y llamativa, más



insinuante que otra cosa, completan este manga, que para desgracia nuestra, no se encuentra disponible en ningún idioma "accesible" (léase español, inglés o, en todo caso, francés).

Disponibilidad

Bueno, bueno, que sé que esto lo estabais esperando muchos. ¿Dónde encontrar el manga para disfrutar de él como "niños"? Bueno, pues he preguntado en bastantes tiendas, y he de deciros que por esa vía no es un manga demasiado accesible. No obstante, no os echéis las manos a la cabeza todavía. En Internet es MUY fácil de conseguir. Simplemente poned en algún buscador el título (**Alice First**) y os aparecerá sin problemas. Eso sí, seguramente tendréis que bajaros página por página, y son… a ver… eso, 170 por tomo. No está mal ¿eh?

Y terminamos

Hala, ya podéis ir a lo vuestro ^ ^. Sólo decir que, si las cosas van bien y *Lázaro* lo manda, dentro de poco tendremos en estas mismas páginas una segunda parte, **Alice Second**, continuación de las aventuras y desventuras de *Usa Chan, Alicia* y *Chesya*. Mientras tanto, podéis ir abriendo boca con esto, que, aunque hecho a última hora, espero cumpla las expectativas creadas… a fin de cuentas, aquí lo que cuentan son las imágenes XD. ¡Nos vemos hentaimaníacos!

Neorub

¡ESTO ES GREENWOOD!

SE BUSCA JAPONÉS VIVO O MUERTO (PREFERIBLEMENTE VIVO)

Cuando este número de **Minami** salga a la venta, el **Salón del Manga de Barcelona** habrá cerrado sus puertas hasta el año que viene. Y los que hayáis podido estar es posible que disfrutarais de la compañía del autor japonés de turno (o autores, quién sabe). En realidad, este es uno de los pocos puntos originales que tiene la reunión en La Farga respecto a otras jornadas, exhibiciones o salones dedicados al manga: la presencia de invitados del país del sol naciente.

Sin embargo, parece algo absurdo que haya tan poca presencia japonesa. Teniendo en cuenta que los otakus nos reunimos en torno a las obras de los artistas japoneses... sería lógico contar con la presencia de dichos artistas ¿no? Ah, buena pregunta esa. Vamos a ver si encontramos una respuesta. [NO es una entradilla]

¿QUIÉN ES USTED?

Y es que nuestro ansia de conocer a cualquier mangaka (diseñador de personajes, cantante, director... lo que sea) puede hacer que nos "cuelen" uno de los miles de japoneses que, de vacaciones por Barcelona, pase cerca de *La Farga de L'Hospitalet*. Luego puede darse la excusa de que aquel fue quien hizo los fondos del episodio 243 de **Dragon Ball**; o que se trata del mismísimo dibujante de acetatos de **Sailor Moon** (suena muy importante hasta que descubrimos que en cada episodio hay unos diez o doce dibujantes de acetatos). En esos casos, a los aficionados, en vez de hacernos un favor, nos están tomando por tontos.

PUES SERÁ MUY FAMOSO... PERO NO LO CONOZCO

También puede suceder lo contrario: que aparezca en nuestras tierras alguien muy famoso... pero no precisamente actual. Este es el caso de *Hironobu Kageyama*, *Haruhiko Mikomoto* o *Akemi Takada*. Para aquellos que llevamos años (por no decir lustros) siguiendo el manga, son nombres "míticos". No en vano ellos trabajaron en los animes que conocimos cuando empezábamos en esta afición: **KOR**, **Maison Ikkoku**, **Patlabor**, **Macross** -convertida en **Robotech**- , **Macross 2**, o las canciones de **Dragon Ball** (hábilmente tapadas por versiones locales). Pero para quienes estén comenzando en esto, serán tan desconocidos como para mí pueda ser el dibujante del último manga de éxito.

Si no tuviéramos nada en qué fijarnos, tal vez esta llegada "a cuentagotas" de creadores nipones sería suficiente. Digo a cuentagotas, porque vienen uno por año; no sea que nos saturemos. Bueno, como decía, tal vez eso fuera suficiente, pero entonces vemos que cuando llegan los salones del cómic "a secas" (esto es, americano, europeo, neozelandés...) las listas de invitados se llenan de grandes figuras y nuevos talentos; de editores y dibujantes, guionistas... ¿por qué ellos sí y nosotros no?

JAPÓN... ESTÁ MUY LEJOS JAPÓN

En primer lugar, debemos contar con la distancia que hay entre España (con perdón) y Japón. Los viajes son muy largos y no son posibles las "escapaditas de fin de semana" que un americano sí se puede permitir. El "jet-lag" deja molido a cualquiera durante casi un día entero. Entonces, si sólo vas a estar un fin de semana, no sale a cuenta el viaje. Mucho menos cuando un vuelo Madrid/Barcelona - Tokio sale bastante caro... lo suficiente como para que pidan que les abonen el viaje (y a los organizadores no suele sobrarles el dinero; o eso dicen).

CON EL TRABAJO HEMOS DADO, AMIGO SANCHO

Otra razón que impide la llegada masiva de mangakas y similares a nuestras tierras es, como dice el subtítulo, el trabajo. Recordemos que la industria "tebeística" americana es muy diferente de la japonesa. En los EE.UU se produce, normalmente, un tebeo al mes; en Japón, se requiere una entrega a la semana. Los editores norteamericanos se suelen limitar a dar unas indicaciones a los artistas y allá se las apañen ellos. Los editores japoneses, dan indicaciones, controlan las fechas de entregas del mangaka, le hacen la compra e incluso le organizan la agenda... o lo que es lo mismo: es imposible invitar a un autor japonés sin el permiso de su editor.

LO QUE NO PUEDE SER, NO PUEDE SER, Y ADEMÁS, ES IMPOSIBLE

Imaginémonos que tenemos el tiempo, el dinero y las ganas de traer a un autor japonés. Pues bien, lo más normal es que su editor nos diga (muy amablemente, eso sí) que su protegido no está disponible, que nunca hubiera estado disponible, ya que su trabajo le ocupa todo el día, todos los días y, que, de haber estado disponible, hubiera sido necesario invitarle... un año antes, por lo menos. O también puede decir que sólo acepta invitaciones de parte del poseedor de los derechos de su obra en nuestro país (que correría con todos los gastos, ya que estamos).

Viendo todo esto, podríamos pensar que no tenemos ninguna posibilidad para que venga a vernos gente como *Hayao Miyazaki*, *Rumiko Takahashi*, *Mitsuru Adachi*, *Takeshi Kitano*... pero como la autora de **Ranma** e **Inuyasha** ha viajado a los EE.UU varias veces, y hasta dijo que le gustaría viajar a España, o que el director de **El viaje de Chihiro** y **La Princesa Mononoke** suele visitar el *Festival de animación de Annecy* (Francia), parece claro que estamos haciendo algo mal...

Jaime Ortega

P.D: Sí, ya sé que hay algún otro salón, aparte del de BCN, que también tiene invitados japoneses, pero se trata de la excepción que confirma la regla.



"Hoy es día 9... La la la
Mañana es día 10... Límite de entrega... La la la
Como muchísimo si hay excusa hay de tiempo hasta este finde... La la la
A alguien le voy a depilar el vello púbico con un mechero como no entregue a tiempo... La la laaaaa"

El Camino Perdido del Otaku 2. Haciendo Amigos.

Estando en Nueva York se pueden hacer muchas cosas. Se puede coger el ferry e ir a la isla de la Estatua de la Libertad, después de hacer dos horas de cola y dejar que te humillen en el control de seguridad, indagando por todos los orificios de tu cuerpo. Se puede subir al Empire State Building, tras aguantar ascensores cochambrosos y patéticos intentos de venderte una audio-guía que ni *Ryoga* aceptaría. Se puede ir de tiendas por la 5ª Avenida y dejarte en diez segundos el sueldo de todo el año. Se puede ir a la Zona Cero, intentar ver el agujero que quedó y tropezar con los negros que venden baratísimos bolsos más falsos que la sonrisa de *Zeros*. Se puede hacer todo eso, pero también se puede buscar manga "in the City".

Después de pagar el precio, en dólares y dolor de pies, que todo turista debe pagar, recomiendo fervientemente encaminar los doloridos pasos hacia la 49th. Street, entre la 6ª y la 5ª Av. A la misma altura que la Rockefeller Plaza se encuentra uno de mis lugares preferidos de Nueva York: Kinokuniya Bookstore. Esta es más que una librería, es un centro de cultura japonesa en toda regla. De todos modos, como esto es Minami nos ocuparemos más del manganime que de otra cosa. Subiendo las escaleras nos encontramos con hileras e hileras de mangas; recién traídos de Japón y series antiguas reeditadas; las últimas novedades y los clásicos. Para que os hagáis una idea, estas eran las novedades de la tienda la semana pasada: **Kochira Katsushika-ku Kameari Kokuen mae Hatsusu jo** #136, **One Piece** #30; **Yu-Gi-Oh** #31, **Meitantei Conan** #42, **Captain Tsubasa Road to 2002** #10, **Shanimuni GO** #15, **Kagoyahime** #22, **Hunter x Hunter** #18, **Black Jack Yoroshiku** #6, **Zipang** #12, **Inu-Yasha** #30, **20th Century Boy** #14, **Vagabund** #16, **Gantz** #10, **Gunnm Last Order** #4, **Monaco no Sora e** #15, **Angel Heart** #7, **Chobbits** #8, entre otras. Eso entre pósters, libros de ilustraciones, figuras de todo tipo y un montón de material de papelería tremendamente "kawaii".

Sin embargo, para aquellos que aún no dominan la bella lengua de *Mishima*, en la planta de abajo, además de literatura japonesa de ayer y hoy, encontramos manga en sus ediciones americanas, que con el That´s English sí que dominamos más la no tan bella lengua de *Shakespeare*. En las estanterías se encontraban la pasada semana **GTO** #13, **Kare Kano** #4, **Marmalade Boy** #8, **Paradise Kiss** #2, **Inu-Yasha** #15, **CLAMP Campus Detective Service** #3, **FR KR** #1, **Yu Yu Hakusho** #1, **Yu-Gi-Oh** #2, **Gravitation** #2, **Love Hina** #13, **Kodomo no Omocha** #9, **Hana yori Dango** #2, **Naruto** #1 y el mismo **Chobits** #8, qué curioso, ¿no?

Por si todo esto no fuese suficiente, Kinokuniya también vende revistas, CDs (en oferta tenían el Gundam Seed Complite Best y el Misia: Greatest Hits), películas en VHS y DVD, camisetas de los Yankees con el 55 de *Hideo Matsui*, libros de arte y kilos y kilos de cosas que echarte al zurrón. La primera vez que se entra te da la sensación de que han plantado un pedazo de Japón en el mismo centro de la Gran Manzana. Además, en el Rockefeller Center suele haber exposiciones interesantes como la de *Takashi Murakami*, artista visual múltiple tremendamente influenciado por el manga y el anime, cuya **Reversed Double Helix** recuerda a muchas series conocidas.

Junto con la Japan Society (333 E 47th Street), Kinokuniya es un punto de paso obligado para todos aquellos otakus que deambulan por la Gran Manzana. Saborear cultura japonesa entre tanto plástico americano es muy reconfortante, os lo aseguro. Quién sabe, incluso a lo mejor os encontréis a *Hikaru-chan* camino de sus clases en la NY School of Arts. Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

WE ARE THE WORLD, WE ARE THE CHILDREN

Domingo 7 de Septiembre. Siete menos cuarto más o menos de la tarde, y un sentimiento opresivo-depresivo que me hace ver el mundo de otra forma, más triste, más sombrío, distinto. ¿Por qué? Este fin de semana comenzaba a emitirse en un canal televisivo de ámbito nacional un programa infantil que incluye en su espacio varias series de anime, así como cortos gags y una serie de imagen real que ha cosechado el éxito en varios países. El programa en sí cuenta con muchos errores, por supuesto, pero también con muchos aciertos, acribilla al espectador con una visión novedosa de lo que son los programas infantiles, pues está claro que los niños de ahora no son los niños de antes, y la televisión y su demanda de audiencia ha sabido por fin adaptarse a esta situación parodiando la televisión adulta y ofreciendo series de calidad; unos presentadores inexpertos y unos guionistas que deben aprender mucho completan el paquete. Al fin un programa que se hace eco de los gustos de los niños. Magnífico ¿No? Pues parece que no.

No puedo menos que sorprenderme, después de darme una vuelta por los foros frikis, de ver cómo los señores otakus arremeten contra el dichoso programa por no ser enteramente manga; contra los anuncios de las cuñas publicitarias por el mero hecho de ir dirigidos a un público más infantil; contra la serie de imagen real, por no ser manga manga; contra los presentadores, por ser niños unos, guapos otros, insultando su ropa, sus gestos, sus voces, sus palabras... Las palabras de los actores de un teatro de marionetas dedicado a los niños malinterpretadas y tergiversadas por los que se quejan de ser acusados de niños por las marionetas de un teatro más grande. Tonto, triste y paradójico, ¿no os parece?

Es curioso, uno tiende a pensar que el hecho de sufrir un trato negativo te lleva a no repetir jamás ese comportamiento. En mi caso, yo creía que el hecho de que los otakus fueran gente con unos gustos y una forma de pensar diferente, les daba algo de tolerancia, algo de ver el mundo con otros ojos. No importa que algunos se pongan una camisa con Kanjis para afianzar su personalidad, que otros escuchen J-Pop por sentirse especiales, y que haya incluso quien se disfrace de vampiro por miedo a no ser aceptado. Lo importante es que casi todos en mayor o menor medida hemos sufrido esas miraditas por encima del hombro al llevar una carpeta de *Goku* o una camiseta de *Akira*; todos hemos visto cómo algunos se sonreían al comentar que nos gustaba el manga; todos hemos leído y visto las noticias de los mal informados que culpaban al manga, al rol, o a los videojuegos de las actuaciones de cuatro bastardos sin otro nombre que asesinos que se cepillaban a amigos, familiares y compañeros en nombre de la locura y bajo la bandera de una sociedad en cambio que no lega nada bueno a estas nuevas generaciones. ¿No sería lógico creer que el sufrir esta forma de intolerancia debería habernos hecho más tolerantes? Entendedme, que no hablo de esa tolerancia de boquilla de decir "homosexual" en vez de "mariquita", tener tres amigos gays para fardar, y defender al gordito del grupo. Eso está muy bien, pero aquí está en juego una forma de tolerancia más amplia, más cercana al vive y deja vivir. Una tolerancia que no tiene que demostrar nada ni indicar menos. La tolerancia del respeto a los demás, la de la crítica constructiva y no la destructiva, la del pensamiento y la comprensión de lo que criticamos, del por qué está ahí, del a quién va dirigido. Me da pena, y no por este programa, que tal vez cuando tú leas esto ya ni está en antena (lo último que leí fue que se preparaba un ataque en cadena de frikis amargados y resentidos (*NdL: Uy, pues que cumplan esa definición hay unos cuantos*) al foro oficial del programa), sino por todo lo bueno que se pierde por culpa de esta forma de comportamiento. Perdemos la posibilidad de ver buenos programas o al menos más variados, algo que no se encuadre en fútbol o corazón. Perdemos coraje y carácter, necesitando estar complacidos en todo momento por una televisión hecha a nuestra medida olvidándonos de que es tan sólo un método de entretenimiento, y dándole un papel primordial en nuestra vida. Y sobre todo perdemos a los niños, a los que se les está obligando a crecer antes de tiempo disfrutando cosas dedicadas a mayores sólo porque sus mayores se niegan a ver programas dedicados a los niños.

Triste, pero mientras haya quien haga de su capa un sayo al oír mencionar al manga como "un dibujo de ojos grandes" para luego arremeter contra el trabajo de profesionales del entretenimiento tachándoles de "subnormales, guarros, payasos, etc", seguiremos viendo cómo el mundillo se corrompe, envuelto en la máxima de llamar intolerancia a la crítica recibida y libertad de expresión al ataque dirigido.



hummm... Me huele que este programa no gusta a todo el mundo...

Rafa del Río

Homenaje a las mejores amigas

Me gustaría hacer un homenaje a la mejor amiga de la protagonista de algunos shojo manga dado que, si lo pensamos detenidamente, nos daremos cuenta de que son unas auténticas santas: ¿cómo puede una chica soportar que su mejor amiga se pase el día hablando sobre los líos amorosos que tiene, sin ni siquiera darle los buenos días? Y más aún, ¿cómo puede soportar tener una amiga que tiene más éxito que ella en todo y encima que se lo vaya restregando por la cara, eso sí, sin mala intención?

Estas mejores amigas se nos presentan como chicas reservadas, comprensivas, responsables, inteligentes, maduras... en definitiva, como la chica perfecta. El gran problema que tienen es que su vida no acaba de ser como debería, a causa de la protagonista, una mala estudiante, tontita a matar, guapa sin exagerar y con mucho temperamento, que consigue llevarse a todos los chicos de cabeza, haciendo que su amiga, buena estudiante, guapísima, amable y muy tranquila, pase desapercibida.

Las máximas representantes de esto son: *Meiko*, la mejor amiga de *Miki* en el shojo **Marmalade boy** que, como buena amiga, deja que *Miki* se desahogue todo el santo día, sin rallarla con sus propios problemas; *Miyako*, la mejor amiga de *Maron* en el manga **Kamikaze kaito jeanne**, que tiene que sufrir que todos los chicos vayan por su mejor amiga incluido el chico que le gusta; *Tomoyo*, la mejor amiga de *Sakura* en el shojo **Card Captor Sakura**, que se mantiene fiel al hecho de ser comprensiva, no reprochándole nunca a *Sakura* las ralladas amorosas que tiene que oír cada dos por tres y el hecho de tener mucho mas éxito con los chicos que ella; y *Yui*, la mejor amiga de *Miaka* en el shojo **Fushigi yuugi**, que por fin se rebela y le dice a *Miaka* que está harta de ser la comprensiva y buena amiga que no hace más que oír sus dilemas amorosos.

¿Por qué no todas hacen como *Yui* y le dicen a su mejor amiga el daño que continuamente les están haciendo (*NdL: Perdona que me meta. Quizá me equivoque, ya que yo* ***FY*** *ni lo he visto/leído ni lo voy a hacer, pero... ¿a Yui no la violaron? Porque vamos, si la opción es que me violen, prefiero aguantar a una petarda... PD: Esto se supone que es un chiste, a ver si ahora me vais a salir por peteneras*)? ¿Por qué tienen que ocultar a su mejor amiga un gran secreto como hace *Meiko*? ¿Por qué al igual que hace *Toyomo* tienen que esconder sus sentimientos? ¿Por qué estas chicas tienen que soportar todo esto? ¿Por qué tienen que ser las buenas de la película? ¿Por qué tienen que soportar que su amiga no se dé cuenta nunca de que ellas también tienen problemas y necesitan hablar de ellos? ¿Por qué no reivindican sus derechos? ¿Por qué siguen siendo amigas de una chica que constantemente les está fallando? ¿Por qué?

¿Será que no conocen el verdadero significado de la



amistad? ¿Será que detrás del perfeccionismo que aparentan, se esconde una personalidad débil? ¿Será que tienen miedo a no gustar cuando sus amigas se enteren de cómo son? ¿Será que al tener sólo una mejor amiga tienen miedo a perderla? ¿O será que consideran que vivir así es más de lo que ellas se merecen? Pueden ser muchas cosas, pero lo que sí se sabe es que la protagonista, quiera o no, demuestra siempre su egoísmo al no prestar atención a los problemas de su amiga.

Podemos destacar así a cuatro autoras del género shojo que se porten mal con las mejores amigas de sus protagonistas: *Wataru Yoshizumi*, *Arina Tanemura*, *Yuu Watase* y el grupo *Clamp*. ¿Qué les pasa a estas autoras shojo? ¿Por qué les gusta hacer sufrir a sus personajes? ¿Por qué no hacen como *Mihona Fujii* y sus **Gals!**, que tienen cada una un novio y no sienten envidia por las demás? ¿Será que para estas autoras, las mejores amigas son sólo un punto de apoyo para la protagonista? ¿Será que no se han dado cuenta de que todos sus personajes tienen corazón? ¿Será que se comportan así ellas con sus mejores amigas? ¿Será que son ellas quienes no entienden el significado de la amistad? Sea lo sea, lo único que sabemos es que estas autoras hacen la vida imposible a las mejores amigas de sus protagonistas.

Dicho esto, ¿no merecen estas cuatro chicas un homenaje por su paciencia para con las protagonistas?

Dedico este primer artículo a mi mejor amiga *Anna Plà*, para que no se comporte como estas chicas y hable de sus sentimientos abiertamente, sin pensar que todo el mundo es como ellas.

Laura Plà "Azukys"

La opinión de Lázaro

DEL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

Bueeeeno, como decidí dedicar mi editorial al lamentable suceso de **YuGiOh**, finalmente ha sido mi opinión lo que he dejado para después del Salón (junto con las noticias), así que, pese a que son muchos los temas que tengo para tratar, dedicaré esta página a una especie de comentario, pues aunque el Salón del Manga de Barcelona terminó ayer, para cuando leáis esto hará ya un mes, y dado que el reportaje, las fotos, vídeos, etc, no saldrá hasta el siguiente número, es decir ya en Navidad, corremos el riesgo de que algunas cosas queden algo desfasadas (los problemas de que el proceso de creación de una revista sea tan lento...).

Lo más importante es el número de asistentes: Más de 43.000 visitantes, 4.000 más que el año pasado, que si bien es una cantidad abrumadora, es menos de lo esperado, pues detalles como que el viernes aquello ya estuviera imposible, o que el domingo, el día "flojo", tampoco empezara a despejarse el recinto hasta entrada la tarde, hacían pensar que se podía llegar incluso a los 50.000 visitantes. Y sin embargo no ha sido así, han sido "sólo" 43.000, lo que nos lleva a pensar que, si bien hay más gente, lo que pasa es que en general la peña va más tiempo, mientras que antes se pasaba a lo mejor sólo un rato.

En cualquier caso, es una cifra que haría llorar de envidia a eventos mucho más importantes. ¿Más importantes? Pues me temo que sí, porque aunque evidentemente este salón es importante por la cantidad de público que atrae y por el cuantioso número de novedades que en él se presentan, falla en algo básico: Los autores y el tema profesional. Veréis, todos sabemos que año tras año vienen autores, algunos de bastante renombre; pero son muy pocos, y muchas veces totalmente desconocidos aquí (porque por ejemplo, este año vinieron varios, y sin duda importantes, pero me como sin sal el encarte si había más de 10 personas en el mundillo que los conocieran). Eso hace que otros eventos a los que acude gente de la categoría de *Otomo* o *Miyazaki* estén, lógicamente, considerados como mucho más importantes. Porque además hay otro punto flaco: El tema profesional. Esto es, nuestro salón está muy bien para conseguir material, ver curiosidades, divertirte y, si acaso, echarle un ojo a algún autor japonés. Pero... ¿Habéis visto algún tipo de negocio? ¿Algún dibujante ha podido mostrar su arte a un editor? ¿Ha venido alguna compañía a ofrecer series para que alguna distribuidora o editorial pudiera comprar material? No, esas cosas también quedan para otro tipo de eventos, todos extranjeros.

Visto (por encima y sin entrar en detalles, claro, que se podría hablar mucho más) el porqué este salón, pese a ser grande, no es de los considerados más importantes, vamos a analizar los fallos a corregir, que se puede resumir en uno: La ingente cantidad de asistentes. Un número tal que las previsiones de la organización siempre se ven desbordadas, y se crean situaciones de caos, como por ejemplo colas de 4 horas para entrar o concursos en los que no da tiempo a que los participantes se suelten como querrían (por ejemplo el cosplay, donde ya van dos años sin que haya tiempo para que los participantes realicen sus actuaciones por completo).

Por supuesto, ha habido más fallos, pero es que si sigo así puede que penséis que el salón fue una mierda, y nada más lejos de la realidad, estuvo muy muy bien, y los asistentes seguro que quedaron completamente satisfechos.

Además, tampoco quiero que digáis "mira qué listo, pues si tantos fallos tuvo hazlo tú a ver si lo haces mejor", puesto que mi intención es que en próximas celebraciones sea todavía mejor que como es ahora, para lo cual hay que remarcar los fallos para que se puedan corregir. Y, además, quiero haceros partícipes de ello, pues soy una de las personas que oficialmente se dedica precisamente a eso, a proponer alternativas para solucionar los problemas existentes, y como la cosa no es sencilla (porque si bien lo lógico sería "descongestionar" de actividades el sábado, también es este el único día que muchos pueden acercarse, por lo que no sería justo para muchos), acepto sugerencias.

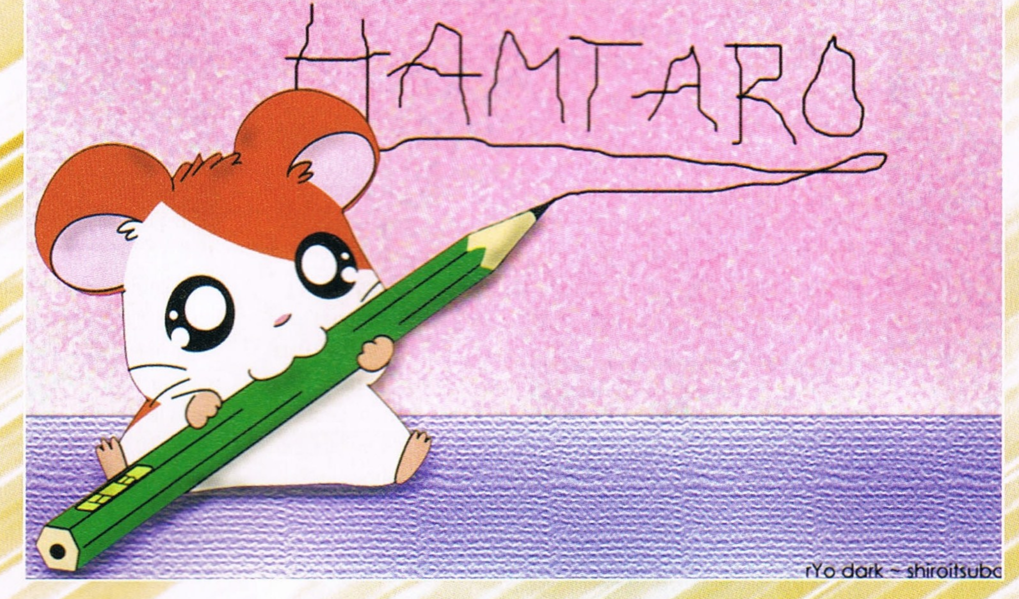
Poco más, pues al fin y al cabo la reseña oficial la harán *Curro* y *Jaime* en el próximo número, tan sólo constatar que este año he visto un ligero mal rollito general entre los "profesionales" del mundillo, pese a que a algunos como los de Jonu se les ha visto lo contrario: un cambio de actitud para mejor que yo al menos considero muy positivo y esperanzador.

Nchts, no me acostumbro a escribir tan poquito, ya no cedo más páginas de mi sección, leñe. El mes que viene más, frikis.

Lázaro Muñoz

Cuando digo que había mucha gente, es que HABÍA mucha gente

FRIKIS SIN DINERO



Dentro del saber friki una de las cosas más importantes sin duda es el conocimiento del anime, y es que parece que cuantas más series de anime veas, más erudito te consideran los demás. Pero el anime es difícil de obtener debido a los desorbitados precios de las series y a su emisión gratuita sólo en algunas Comunidades Autónomas (que rara vez son la tuya). Cuando hayas seguido estos consejos, tu saber friki habrá aumentado respecto al anime.

En las cadenas de televisión actuales se emite gran cantidad de anime que el aficionado puede disfrutar totalmente gratis. Series tan buenas como **One Piece** o **Hamtaro** llenan las cadenas de anime de calidad para el disfrute de todos. Pero a veces estas series no son de tu agrado o ya las conoces demasiado y preferirías poder ver distintas series. Pues bien, no las desprecies ya que pueden ser una preciada moneda de cambio con tus colegas. Si puedes, intenta grabarlas en VHS para poder prestarlas a tus amigos a cambio de material como manga o DVDs, o bien ponerlas directamente en una lista de intercambio. Con esto podrás disfrutar de las series de anime emitidas en el resto de cadenas autonómicas a las que no tienes acceso o de ese anime que las distribuidoras traen a unos precios excesivos.

Otra opción muy recomendable son los videoclubes. Estos son una fuente inagotable de saber friki ya que suelen traer varias series y películas que generalmente están escondidas en el estante de dibujos infantiles. Si tu videoclub más cercano es de esos que no traen anime, sólo tienes que hacer una petición en el buzón de sugerencias pidiendo que las traigan (intenta ser educado y escribirles perfectamente el nombre de la serie). Intenta que el resto de tus colegas también haga una petición (en días distintos, si no pueden pensar que es la misma persona y a esto no suelen hacer mucho caso). Si en tu videoclub tienen anime, perfecto, puedes impregnarte de todo ese saber friki a muy bajo precio. Un secreto: los videoclubes muchas veces reponen su material poniendo a la venta las películas antiguas así que este es tu momento de aumentar tu colección. También en ocasiones se pone a la venta series en VHS cuando se edita su versión en DVD, y como el saber friki no repara en si es VHS o DVD ni debería importarle, puedes adquirir varias series a un precio casi irrisorio. Y por último respecto a los videoclubes, ten en cuenta que al cerrar un establecimiento de este tipo, las cintas que allí tienen ya no les sirve para nada y suelen venderlas a muy bajo precio, e incluso si eres simpático y educado puede que caiga algo gratis.

Un lugar donde puedes encontrar anime totalmente gratis son las bibliotecas. Hazte socio de una biblioteca cercana de tu ciudad y a disfrutar de buenas series y películas. En ocasiones en vez de tener la posibilidad de llevarte las cintas se permite tan sólo la visualización en la propia biblioteca, pues a perder todo resto de vergüenza que te pueda quedar y míralas con orgullo. Y si en tu ciudad las bibliotecas no tienen esta opción, ya sabes, al buzón de sugerencias que con educación todo se consigue en la vida.

Como ya dijimos el mes pasado, los salones son una gran oportunidad para ver todas esas series de anime en las que tanto interés tienes así como para adquirir algunas series de anime algo anticuadas pero de gran calidad que se esconden entre las cajas de las tiendas a un mínimo precio. No intentes comprar el último DVD y piensa un poco que el producto en VHS es el mismo si está a menor precio (distinto es si el precio es bastante parecido y la calidad del DVD es excelente...). Muchas veces el ansia de ver las series nos hace adquirirlas recién editadas, y no nos damos cuenta de que al cabo de unos meses seguramente estarán rebajadas.

Así que también debes ser inteligente y aprovechar las ofertas que te encuentres como son las promociones o las rebajas en distintas tiendas y centros comerciales.

Y por último, para esas series de anime que son un tesoro para ti y que te sería imposible ver en otro formato que no fuese el DVD, te recuerdo que los *Reyes Magos* están ahí para ayudarnos a satisfacer nuestros deseos y ver realizados nuestros sueños. Y ahora que estamos cerca de Navidad, recuerda escribirles la carta (muy clarito, con el nombre exacto e incluso el sitio donde pueden ir a comprarlo, que así les facilitas el trabajo a los *Reyes*) y, si te has portado bien, puede que te sorprendan. Esto es válido también para los cumpleaños aunque si tus padres son de los que no regalarían anime por nada del mundo, también puedes crear una nueva tradición en tu pandilla, que es la de regalar anime entre todos al del cumpleaños. Y así cuando sea tu cumple puede que tus amigos te sorprendan.

El mes que viene más.

Eva Evrard

Japón Práctico 2

JAPAN RAIL PASS



Para todo extranjero es el bono más útil que existe para ahorrarte unos cuantos yenes si quieres viajar un poco por Japón. Tienes de 7, 14 ó 21 días.

Para una visita general, pilla el principal aunque si sólo te vas a mover por una zona como Kyushu, Tokio, Osaka y no entre ellas, tienes otras opciones más baratas como el Japan Rail Pass East, Central, etc.

Si estás una semana, coge el de 7 días. Si estás dos semanas tiene dos opciones: si quieres moverte mucho o debes volver a Tokio para coger tu avión de vuelta por ejemplo, coge el de 14 días y aprovéchalo al máximo; si estás una semana en Tokio y después otra en Kioto, puedes coger el de 7 días y después usar bonos locales de bus. Para tres semanas, lo mismo.

Para más tiempo, debes pensar a partir de cuándo quieres usar el Japan Rail Pass porque cuenta desde el primer día que lo usas.

Procedimiento: compras el Japan Rail Pass en tu país de origen a una agencia expendedora (JTB o Jaltour por ejemplo) y te dan un bono rojo. Debes entrar en Japón en calidad de "turista" y que lo sellen así en tu pasaporte. Una vez en Japón, en el mismo aeropuerto incluso, vas a un "Midori no madoguchi", rellenas una solicitud, les dejas un momento el bono rojo y el pasaporte y te dan uno con portada azulada. En su horario habitual (de 10:00 a 18:00 aproximadamente). Les dices la fecha desde cuándo quiere usarlo (ese mismo día o más adelante) y se contarán los días de uso a partir de esa fecha.

Te dan un folleto informativo de todos los transportes que puedes usar (Línea JR de Tokio es MUY útil; los shinkansen para ir a Kioto, Osaka, Kyushu; el ferry hasta Miyajima cerca de Hiroshima, etc). Podéis consultarlo en también en español.

En la estación: siempre hay que enseñárselo al guardia que está en la cabina. Para los shinkansen, podéis subir sin problemas de la misma manera, hay vagones para gente sin reserva pero suelen ir más llenos (más baratos para los japos) así que se recomienda reservar el día y hora en que deseas moverte a grandes ciudades (no tiene ningún coste adicional). Puedes elegir entre el Hikari (más rápido) y el Kodama para ir hacia el oeste por ejemplo. Ni el futurista Nozomi ni los vagones de color verde. En el ticket te pone la plaza y el vagón. En el andén debes buscar una señal en el andén donde te indica la entrada al andén.

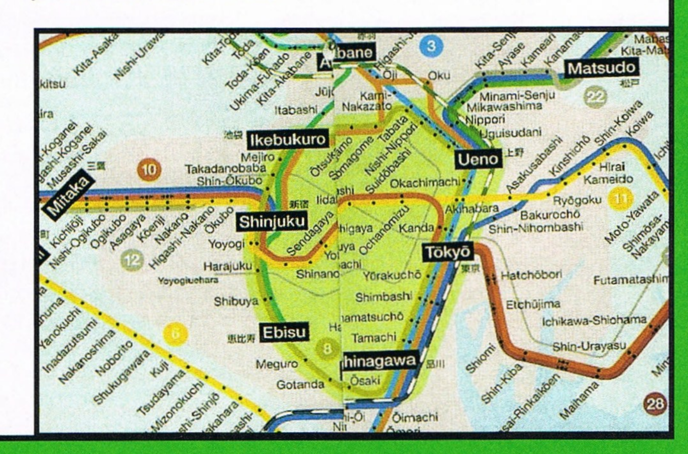
Evitad viajar en horas punta (7:30 – 9:30 y 17:00 – 19:00), podéis sentaros, si encontráis algún sitio, y admirar el enjambre que se forma a esas horas.

Es especialmente útil la línea JR de Tokio, la verde circular Yamanote que te conecta con los principales lugares turísticos y la amarilla o roja (Sobu y Chuo) que atraviesa de una punta a otra la ciudad.

Si no lo has cambiado en Japón o tienes que cancelar tu viaje, te devuelven el dinero del bono. Una vez cambiado o si se te pierde, no.

Precios: con el ordinario es suficiente. Por 28.300 yenes (225 €) puedes coger casi todos los trenes que quieras durante una semana. Piensa que si quieres ver Kioto, sin bono te costaría ida y vuelta unos 20.000 yenes y pico por lo menos. Así que si ya realizas un viaje así, más alguno a Yokohama, a Kamakura, etc., ya has amortizado el bono.

TIPO	ORDINARIO		VERDE (1ª CLASE)	
Duración	Adultos	Niños	Adultos	Niños
7 Días	28.300 ¥	14.150 ¥	37.800 ¥	18.900 ¥
14 Días	45.100 ¥	22.550 ¥	61.200 ¥	30.600 ¥
21 Días	45.100 ¥	28.850 ¥	79.600 ¥	39.800 ¥



Japan Rail Pass y Tokio

VOCABULARIO

Agencia de viajes: Ryoko center
Oficina de reservas: Midori no madoguchi
Reserva: Yoyaku
Asiento reservado: Shiteiseki
Asiento no reservado: jiyuseki
Vagón ordinario: Futsusha
Vagón verde (primera clase): Green-sha
Vagón restaurante: Shokudosha
Izquierda: Hidari
Derecha: Migi
Yen (¥): En

TOUR RECOMENDADO USANDO UN BONO DE 14 DÍAS

1- Día 1, viernes 19. Salida de España.
2- Día 2, sábado 20. Llegada a Narita. Descanso. Akihabara, Tokio.
3- Día 3, domingo 21. Harajuku, Yoyogi, Shibuya, Roppongi.
4- Día 4, lunes 22. Mercado de pescado, Torre Tokio, Río Sumida, Asakusa.
5- Día 5, martes 23. Kamakura, Yokohama.
6- Día 6, miércoles 24. Museo Ghibli, Nakano, Shinjuku.
7- Día 7, jueves 25. Libre. Última noche de juerga en Roppongi.
8- Día 8, viernes 26. Hacia Kioto. Torre y Estación de Kioto.
9- Día 9, sábado 27. Ginkakuji, Kinkakuji, Paseo del Filósofo, Gion (pachinko y karaoke)
10- Día 10, domingo 28. Osaka.
11- Día 11, lunes 29. Heian, Yasaka, Shijo, Castillo Nijo.
12- Día 12, martes 30. ¿Hiroshima? ¿Templo Toji, Nara? Libre.
13- Día 13, miércoles 1. ¿Balneario de Kurama? Libre.
14- Día 14, jueves 2. Ida a Kansai o a Tokio.
Día 15, viernes 3. Vuelta a España.

TOKIO

Tôkyô es la capital de Japón, tiene más de 12 millones de habitantes (de los casi 130 que hay en el conjunto de islas). Se trata de una metrópoli moderna debido a que se compone de reconstrucciones ya que poco o casi nada sobrevivió al terremoto de 1923 o a los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial.

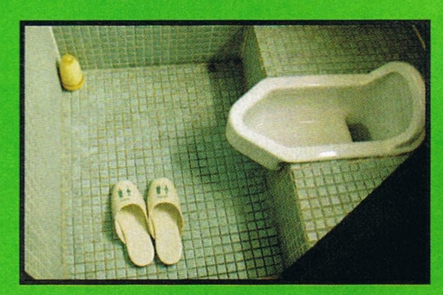
Las calles no tienen nombre y las direcciones se basan en un complicado sistema numérico, por lo que se recomienda fervientemente disponer de mapas de los lugares a donde uno quiera dirigirse y preguntar a las oficinas de policías (Koban), que son los más indicados en ayudarte; cualquier japonés corriente no sabría decirte con seguridad dónde está tal o cual lugar.

MI PRIMERA IMPRESIÓN DE TOKIO (mayo 2001)

Odio Tokyo y odio a los mosquitos japoneses. Pero me encanta la leche, los dulces y Kamakura. Seguramente no me guste esta ciudad porque es como cualquier otra gran capital, en Kyoto no tuve esa sensación de desamparo y soledad. Y hay que reconocer que es una ciudad antipática -como dice *Takashi*- hacia la gente embarazada, mayor y no digamos minusválida. Que la gente pase de ti y no te ceda el sitio es comprensible hasta cierto punto, pero que en estaciones tan importantes como Shinjuku, apenas haya escaleras mecánicas, ascensores, ni siquiera asientos para descansar un rato, que para dos paradas tengas que hacer dos cambios de tren (y para más inri, no sabes nunca si vas a tener que salir por la izquierda o por la derecha), un trayecto de media hora se puede convertir en un calvario hasta llegar finalmente a tu destino. Ni siquiera en el váter, claro, porque son de esos de ponerte en cuclillas. Y ya no digamos si vas cargada de maletas aparte de reunir alguna de las condiciones anteriores. La excusa que ponen es que se supone que las mujeres, sobre todo las embarazadas, los mayores y "parecidos" no deben viajar y quedarse en casa. Arg. Eso sí, para los ciegos te encuentras con baldosas con relieve que te indican el camino y semáforos cantarines muy originales. Al menos, ellos han conseguido algo. Y la parte norte de Yokohama es una gloria, con esas amplias zonas exclusivas para peatones... y bicis, que tienen siempre preferencia, por supuesto. Como decía Zahara, te entra una psicosis tremenda cada vez que oyes una bocina de esas detrás tuya. ¿Dónde está? ¿Me atropellará?

Quizá me esperaba demasiado de los japoneses, pero me he sentido tan sola que no me ha gustado nada, he tenido la sensación de que si me pasaba algo, me desmayaba o algo peor, ahí me dejarían tirada, y no es nada agradable. De hecho, me caí en la Torre de Tokyo, y aparte de que nadie se acercó para preguntar si estaba bien, más bien me pareció oír a alguien reírse. Seguramente pase esto mismo en cualquier otra capital europea, por ejemplo, pero no sé, Japón me ha desilusionado sobremanera en este tema. Otra cosa muy diferente es que tengas amigos o conocidos allí, se desviven para hacerte la vida más fácil y es de agradecer. Menos mal que pude contar con ellos, gracias Michiko, Zahara, Takashi Akiko, sin vosotros no hubiera sido lo mismo.

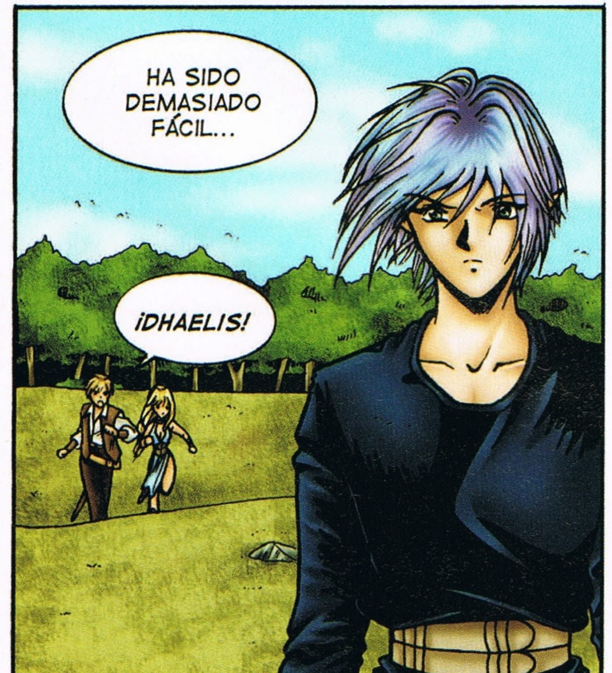
Si en mayo hace calor (el termómetro nunca ha bajado de 30 grados) no puedo imaginarme esto en pleno agosto, para morirse. Y tanto aire acondicionado y cambio de temperatura, milagro será que no cojas un resfriado. Aparte de que los mosquitos se pegan un banquete a tu costa.



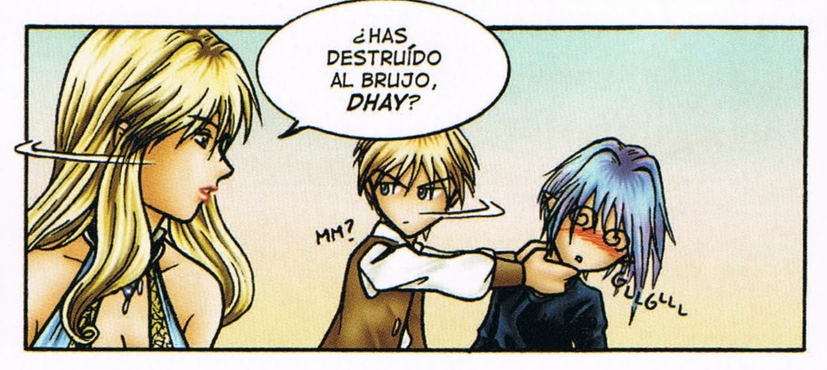
Alessandra Moura (Chiisai)

Anterior número: fichas prácticas de datos generales, presupuesto, compañías aéreas, alojamiento, comida, precios, teléfonos, bibliografía, páginas web.
Siguiente número: El dinero en Japón y barrios de Tokio.

¡NO PUEDE SER!
SIENTO DESVANECERSE MIS PODERES...








¿EN SERIO? ¿SE DESHIZO COMO MANTE-QUILLA?
PUES QUÉ FÁCIL... Y ESO QUE TODOS TENÍAN MIEDO DE ENFRENTARSE A ÉL.
¿CREES QUE LA ESPADA ESTARA POR AQUÍ?
ES LO MÁS PROBABLE. SEGUID BUSCANDO.
¿ESTÁIS BUSCANDO MI ESPADA POR CASUALIDAD?
HABÉIS CAÍDO EN MI TRAMPA COMO SI FUERAIS UNOS NOVATOS.

OPERACIÓN FRIKI

HOJA DE RUTA

CHARM!

Bueno, pues nuestras chicas de Charm han seguido actuando y preparándose de cara a su presentación oficial en el Salón del Manga de Barcelona (que ya habrá tenido lugar para cuando leáis esto). Por ello, durante el pasado mes de septiembre realizaron dos actuaciones musicales en dos entornos totalmente distintos. El primero tuvo lugar durante las fiestas de Torre Romeu, en Sabadell, donde Lydia, Pilar y Marta actuaron ante un variado público, y donde ya dieron a conocer algunas de las canciones de su disco. A fin de cuentas, acababan de estar en Madrid dando los últimos toques a la grabación. El repertorio estuvo repartido entre canciones del mundo otaku y versiones de películas y de artistas de fama mundial. La segunda actuación, por supuesto, sí que fue completamente friki, ya que actuaron un sábado dentro de las actividades que la Asociación Tatakae organizó en las Jornaicas de Zaragoza. Allí, las tres dieron rienda suelta a su faceta más otaku, pudiendo cantar a sus anchas en español y en japonés, invitando a los asistentes a bailar el "parapara" durante su interpretación de Gals o sobrecogiendo a los presentes con baladones de la talla del "Yubiwa", de la película de Escaflowne. La gente no paró de disfrutar, de bailar, y hasta algunos voluntarios subieron con Charm para hacer coros, bailar y pasar un buen rato. Una hora antes, las chicas habían hecho en una mesa redonda su presentación y Mike Sánchez había traído desde Madrid una premezcla que se estrenó en la citada sala. Antes de volver a sus casas, Charm no se quisieron perder el estreno del musical de Ranma, del que salieron encantadísimas.

Y antes de pasar a informaros de las bases de Operación Friki II, comentaros la dirección de la web, que un diablillo de la imprenta se encargó convenientemente de borrar (pese a lo cual ya llevan varios miles de visitas): **www.charm-fanclub.tk**



BASES DE PARTICIPACIÓN

OPERACIÓN FRIKI 2

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres canciones pero, obligatoriamente, una de ellas deberá ser utilizando los karaokes que vienen incluidos en el disco de las ganadoras de la anterior edición de Operación Friki: Charm. Y al menos una de las canciones deberá estar interpretada en español, siendo el japonés el otro idioma de concurso. No podrán concursar los participantes que hayan resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso o que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.

2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el boletín de participación, que viene incluido dentro del citado disco, en el que se ajuntará el cupón que viene incluido en la revista "Minami", además de una foto, lo más resultona posible, para poder publicarla en la revista en el caso de ser seleccionados.

3. El criterio de selección será el siguiente: Existirá una primera fase, a lo largo de los primeros meses del año 2004. A lo largo de ese periodo, a la fecha de cierre de la revista (que suele ser un mes antes de su aparición en el mercado), se publicarán en el CD y la revista "Minami" los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, dependiendo de vuestros votos, serán elegidos tres finalistas cada mes, que pasarán a la fase final. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas) febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2004, y saldrán elegidos tres finalistas de cada una de ellas, a los cuales podréis votar hasta el 10 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music".

4. Tal y como consta en la primera base, cada concursante podrá enviar hasta tres canciones, pero con un mínimo de dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque en la canción extra se aceptan versiones, es decir, que seáis vosotros los que cojáis una canción japonesa, la traduzcáis y adaptéis. Deberéis de enviar el boletín, con el cupón adherido, la maqueta y la foto a: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos n. 725 28080 Madrid. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete o CD.

5. Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

6. Estas bases en principio son definitivas, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.

El equipo de Operación Friki



Gran Hermanotaku XP

experiencia 0.5: acéptame así

Hola a todos, chicos y chicas... ¡Soy *Pakouji Milá*! Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Tercera temporada ya. Anda y que no tenía yo ganas de volver a veros... Je, je, je. Bien, supongo que todos estaréis ansiosos p saber quiénes son los nuevos protagonistas de esta edición. Pues sin más preámbulos, contactamos con *Conan*, que está en estos momentos en las playas de Cabo de Gata en Almería.

Pakouji (dirigiéndose a sus empleados): Oye, ¿alguien me quiere decir quién COÑO ha contratado al niño gafe ese? ¡Diox, ¿quién va a morir esta vez?! ¡¡¿No os dáis cuenta de la putada de fichaje que habéis hecho?!! Ein... (*Pakouji* se ha dado cuenta de que aún no habían desconectado con plató) Je, je, je, damos paso al genial *Conan*.

Aparece en pantalla el pequeño detective en una de las calas de Cabo de Gata, rodeado de miles de lectores de **Minami** expectantes por conocer los nuevos participantes (y sin haberlo planeado me ha salido pareado).

Conan: ¡Hola! Soy *Conan*, *Conan Edogawa*, de la serie **Detective Conan** (**Meitantei Conan** para los más frikis). Esto... por si no lo sabíais, yo fui el ganador de la pasada temporada del programa y ahora soy presentador de exteriores... Y os preguntaréis, ¿que qué hago en estas magníficas playas de Almería? Pues nada, los 12 concursantes vienen desde Japón a España en un magnífico barco... ya deben de estar al llegar... Sí, sí, control... Bien, me dicen que se divisa ya el barco... ¡¡Sí!! ¡¡Allí lo vemos, son los 12 concursantes!! A ver.. ya van bajando, son...

Chii de la serie ***Chobits***. Es una chica robot, uno de los llamados *persocons*. Su propietario, *Hideki*, dice haberla apuntando al concurso para que aprenda lo que es la convivencia.

Yukito de **Card Captor Sakura**. Tras la participación de *Touya*, su pareja, en la pasada edición, *Yukito* decidió presentarse a los castings con el fin de vivir lo que ya vivió su novio.

Amelia de **Slayers**. Princesa, pero no una corriente. Desea alejarse de los menesteres de palacio y poner punto y final al pendoneo y la maldad que se han podido observar en anteriores ediciones de **Gran Hermanotaku**.

Junta de **DNA²**, *megaplayboy*. Con su participación en el concurso quiere ligarse a cuantas más chicas mejor y a superar un extraño complejo...

Lain de **Serial Experiments Lain**. Simplemente nos ha dicho que todos estamos conectados las 24 horas... A lo mejor trabaja para Timofónica.

Keitaro de ***Kawasaki Revenge***... Esto... El redactor debe haberse equivocado porque este juraría que era de **Love Hina**... Ejem, bueno en cualquier caso este chico dice que simplemente quería ganar unas pelillas para pagar la matrícula de su universidad.

Bulma de **Dragon Ball**. Presidenta de *Capsule Corporation*, quiere dejar el estrés laboral y hacer un paréntesis en su vida. Madre de dos hijos, *Trunks y Bra*, y felizmente casada con un participante de **Gran Hermanotaku R**, *Vegeta*.

Kaworu de **Neon Genesis Evangelion**. Mejor personaje de anime según las poco representativas encuestas del Salón del Manga de BCN. Como su aparición en la serie se limitaba a unos minutos en un capítulo, quiere callar las bocas de aquellos que aseguran que con sólo ese metraje en su currículum no merece tal honor. Además, quiere examinar en profundidad a la raza humana, el último ángel...

Seiya de **Saint Seiya**. Cansado de salvar a *Atenea* y derrotar a más y más gente malvada del universo mundial, quiere encontrar en la casa, como si de un *Son Goku* se tratase, a otro tipo de enemigos más más fuertes y más más malvados con los que luchar.

Naru de **Love Hina**. Chica sencilla, estudiante de a pie, que quiere sacarse un dinerillo extra para sus estudios, para arreglar una posada y para sus juergas estudiantiles fuera del hogar familiar.

Kyosuke de **Kimagure Orange Road**. No se decide por cuáles son los motivos por los que entró. Piensa que tal vez sea por demostrar lo mucho que vale a *Madoka*, concursante de **Gran Hermanotaku R**, pero no nos lo dice con mucha certeza. Estudia fotografía, pero no está muy seguro de si es la ocupación que realmente le gusta. Así que tal vez prosiga sus estudios con los de parapsicología (para estudiar el origen de sus ancestrales poderes familiares) o criminología.

Conan: Mmm... No me salen las cuentas... Hay 6 chicos y 5 chicas. Falta una chica. *Pakouji*, tenemos un problema...

Pakouji (desde plató): Sí, *Conan*... A ver, me están informando desde la Guardia Civil de Algeciras que han cogido a una chica en patera y sin papeles que dice ser concursante de **Gran Hermanotaku**... Contactamos con Algeciras...

Aparecen en pantalla unas imágenes de una patera rodeada de lanchas de la Guardia Civil. En ella, una chica negra cubriéndose con una manta. Se la llevan a la playa y, despejándose la cara, descubrimos que es...

Pakouji: Sí, sí, la duodécima concursante parece que es... ¡¡**Anthy Himemiya** de la serie **Utena, la chica revolucionaria** (ojo, **Shojo Kakumei Utena**)!! ¡La novia de la Rosa! En estos momentos la benemérita la dirige a la casa en Sierra Nevada donde este año se alojarán los concursantes de esta temporada.

Y bueno, este han sido el primer contacto con los protagonistas de este novísimo **Gran Hermanotaku**. El próximo mes veremos su entrada en la casa. A partir de ahora podéis votar para expulsar al personaje que menos os guste. Lo podéis hacer de dos formas, por email a granhermanotaku@yahoo.es o por correo postal a:

Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080 Albacete

Además de los votos también podéis mandar a estas direcciones sugerencias, dibujos, críticas, vuestros propias historias con los concursantes, montajes videográficos o fotográficos o cualquier otro tipo de aportación que se os ocurra. A partir del próximo número tendremos un espacio para contestar vuestras cartas y emails dirigidos a esta sección. Así que no dudéis enviar cualquier cosa que se os pase por la cabeza, por muy gilipollesca que os parezca, porque es muy probable que salga reseñada en esta (vuestra) sección. Nos vemos el próximo mes. Sed buenos y no hagáis nada que un buen concursante de **Gran Hermanotaku** nunca haría...

Pakouji Milá

Correo

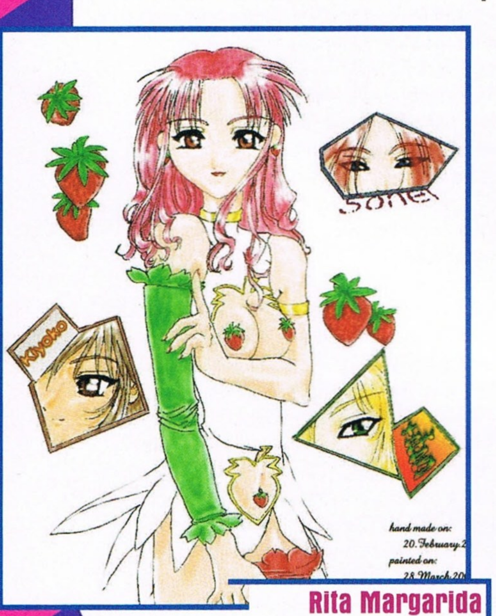
¡Konnichiwa queridísim@s otakus! ¡Ya casi estamos en Navidad! Qué bien, llegan las fiestas, los regalos, las pesadas reuniones con toda la familia, ver al típico tío lejano al que se le va la mano con el vino… aix, ¡cuántas emociones tiene la Navidad! Claro, y no podían faltar los especiales de Navidad de nuestras series favoritas. Sin olvidar el típico sombrero de Papá Noel que suelen llevar algunos de esos personajes tan carismáticos por estas fechas (aunque no me imagino a un *Son Goku* navideño o a un *Seiya* con gorrito de Navidad… ^_^U). Bueno, pues como cada mes responderé todas las dudas que llegan en forma de carta o "emilio" a la redacción de la mejor revista de *manganime* de todas. Como cada año, ¡**Minami** os desea unas felices fiestas! ¡…Y un feliz año nuevo! Ya sabéis que si os habéis portado bien los reyes os traerán mangas, animes y un lote de las aventuras de *Jester* en calzoncillos. Bueno, vamos con este correo especial navideño, y por supuesto antes, como siempre, la carta / el email del mes. De nuevo, ha sido una misiva electrónica lo que se ha llevado la palma:

De:XXXXXXXXX (omitido por respeto)
Asunto:manda me 6revistas minami
Texto del mensaje:6revistasminami

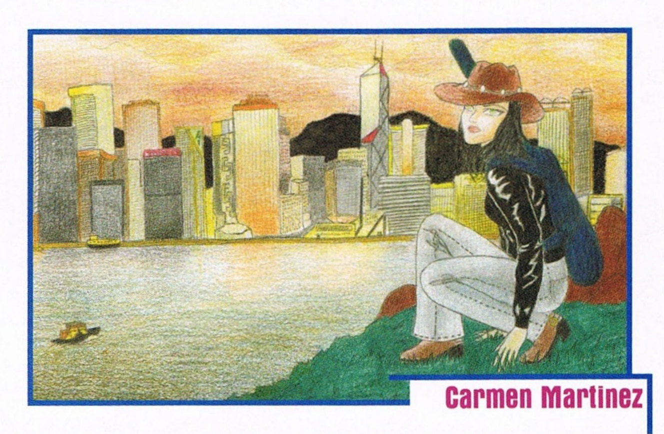
Por supuesto, nosotros contestamos preguntándole si las 6 revistas eran al azar o algunos números concretos; si 6 distintas o 6 números de un mismo ejemplar; si quería que se las mandáramos por correo electrónico, por correo ordinario, por señales de humo o por casualidad; y, por último, si se las mandábamos gratis o pensaba pagarlas. En definitiva, le pedimos por favor que nos detallara un poquitín más su misiva, pero ella no volvió a dar señales de vida...

CORREO

Elisabeth Gilart. Hola *Eli*, ¿qué tal majísima? Esta chica nos escribe desde Tarragona y dice ser una fan incondicional de **Naruto**. Pues bien, no creo que estés sola en el mundo en cuanto a fanátic@s de la serie ya que cada día hay más y más (sí, salen hasta de debajo de las piedras en plan *ninja* o_O!). En cuanto a **La espada del inmortal**, la serie completa consta de 12 tomos y lo publica Glénat. Mucha gente me la ha recomendado así que en cuanto pueda me la compro ^_^! El manga trata sobre la vida de un Ronin (un samurai sin señor) al que implantaron una serie de insectos extraños que hacen que regenere todas sus heridas por profundas que sean. Así pues el título lo dice todo porque el prota es prácticamente inmortal. Si os gustan las historias de *samuráis* sangrientas y plagadas de acción ya sabéis, esta es la vuestra. *Eli* también nos comenta sobre una de sus series favoritas: **Kamikaze Kaitou Jeanne**. Así que estás descontenta con el anime ya que según dices el manga es infinitamente mejor, ¿no? Bueno, a veces te gusta mucho un manga y miras el anime y te decepcionas; o no es exactamente la misma historia o cambia mucho. Pero eso pasa también al revés, hay muchas series anime que las ves y son de lo mejorcito y en cuanto compras el manga y te lo lees te dan ganas de estrangular a sus editores. Ya sabéis cómo es el mundillo, te puede gustar el manga y no el anime o viceversa (lo importante es que te guste uno de los dos y si son los dos mucho mejor xD).

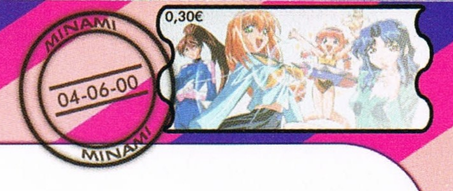


Rita Margarida


Carmen Martínez

Lidia Oliva. Así que te encanta **Kamikaze Kaitou Jeanne** y todo lo relacionado con su autora, *Arina Tanemura*, ¿no? Pues bien, otra serie de la misma autora ya está de camino y se cree que llegará dentro de poco. La serie es **Full Moon wo sagashite** (**Full Moon** para los amigotes) y en principio el anime lo tiene pensado sacar Jonu (pss, es un secreto, aún están en negociaciones), del manga aún no se sabe nada. En cuanto a **Sailormoon** ya se dijo en su momento que en Japón se está emitiendo un serial de imagen real basado en la serie. Parece ser que las adaptaciones de mangas o animes a la pequeña o a la gran pantalla se están poniendo de moda, sólo falta esperar la posible película a imagen real de **Dragonball** (aunque los chinos ya hicieron una en su momento, pero era muy muy mala >_<).

Laura Estévez. Esta granadina nos pregunta sobre la nacionalidad de los mangas. Pues bien, la palabra manga viene de Japón, y es de allí de donde nos vienen tantas series. Pero el manga se ha difundido por todo el mundo y, aunque pionero en el mundillo, Japón ya no es el único país con producción exclusiva de mangas o animes. Aquí en España, por ejemplo, encontramos series creadas con ese estilo de ojos grandes que los japoneses crearon en su momento. Así pues hasta los chinos y los estadounidenses tienen series de dibujos animados basadas en los animes japoneses ^_^! Pero con todo eso nadie le quita mérito a la labor de los *nihonjin* (japoneses) en ser los precursores y los grandes artistas de los mangas y series de animación.



MISIVAS BREVES

A Carlos de Barcelona. ¡Ei! Por fin alguien ha descubierto de dónde viene mi apodo ^_^! Menos mal, pensé que nadie lo descubriría. Pues sí, es por algo que sale en un libro, cuya peli (se hizo una peli del libro) estrena su tercera parte este mes (qué ganas tengo de verla, ¡arf!) ^_^! Ale, a estrujarse los sesos como el "gran" *Conan Edogawa* para aquell@s que quieran saberlo xD. En cuanto al final de **Detective Conan** no te puedo decir nada que luego la gente se me tiraría encima ^_^U. Lo que sí que puedo decirte es que creo que forma parte de la quinta temporada de la serie, que actualmente se emite en Japón y espero que algún día pase por nuestras pantallas. ¡Un saludo!

Adrián Melero



A Adrián Melero. ¿Te gusta la sección de correo? ¡Gracias! Nya, muchas gracias a tod@s por los ánimos que me dais con la sección, que me emocionoo T_T Pues nada, me alegro de que te guste. En cuanto a hacer una sección dedicada al aprendizaje del japonés sería genial, ahora mismo lo propongo y a ver si puedo hacerla yo también ^_^. En cuanto a los símbolos que hay al lado del *Ying Yang* que envías no sabría decirte exactamente qué son pero sé que son chinos. En un principio el *Ying Yang* es el símbolo de igualdad entre el bien y el mal (más o menos). ¡Ah! ¿El dibujo que mandas sería la portada de un manga tuyo? Pues está muy bien, te animo a que hagas el manga y que una vez lo tengas me lo envíes para ver qué tal está ^_^. ¡Cuídate!

A Teresa Urrea. El honor es nuestro de que nos escribáis sobre vuestras cosas y nos enviéis vuestros dibujos ^_^. Espero que sigas dibujando tan bien como lo haces y que nos sigas leyendo cada mes. Un beso y un abrazo muy especial desde **Minami**.

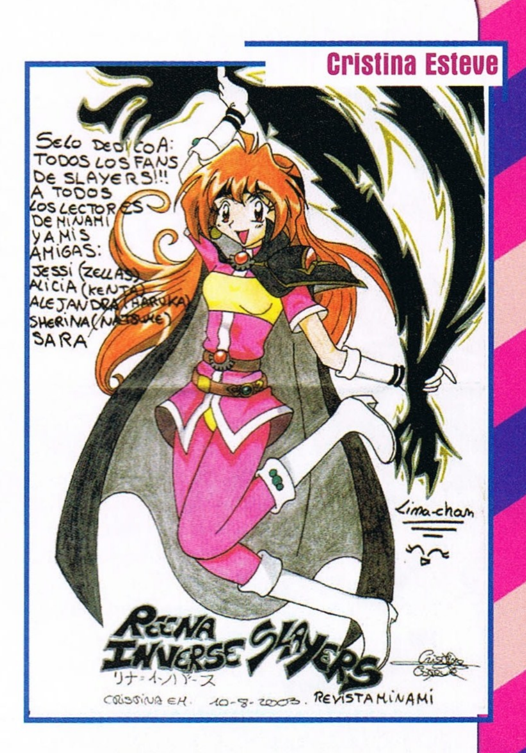
A Zara Giné. Bueno, bueno, así que también estás en contra de las faltas de ortografía y te gustó el artículo de *Lázaro* sobre el tema. Pues la de faltas de ortografía que alguna vez he visto en alguna carta… Pero bueno, ese tema tiene mucho debate, para mí lo más importante es poder leeros (además hice un cursillo para especializarme en jeroglíficos y caligrafía china, así que estoy preparado para todo >_< nyo). Y sobre lo que le pones a *Lázaro*: "… ¿por qué no te quitaste las gafas en la foto? Pareces salido de *Matrix*. No estás nada mal, ¿eh?" (*NdL:* ^_^). Pues eso, a ver si todos los redactores nos hacemos fotos en plan *CQC*…

A Yuu (Rita) de Portugal. Vaya, cada vez hay más seguidores portugueses de la revista, *sugoi*! (mola). Me alegra saber que cada vez hay más gente que nos sigue desde diferentes partes del mundo (algún día hasta nos escribirán japoneses ^_^! Nya, sigo soñando (*NdL: No, no lo haces, ya ha ocurrido*)). Muchas gracias por el CD que nos envías, está lleno de vídeos graciosísimos y de dibujos tuyos que son una pasada. ¡Ah! Y gracias por el artículo, es un placer saber que hay gente que nos sigue desde tan lejos. ¡Un besazo desde la redacción navideña más movida de todas!

A Yasmina Hiraldo. Gracias por los recortables de *Goku*, *Reena* y *Gaudy* que nos envías, ¡son muy majos! Ahora podremos jugar con ellos en la redacción, *kawaii*! (nada de pensar mal, ¿eh? ¬_¬ que os conozco…).

A Bárbara Vázquez. Así que te gusta **Gensomaden Saiyuki** y quieres conocer gente que también le guste, ¿no? *Ganbarimasu*! ¡Ánimo! Seguro que es una serie que en cuanto llegue a España causará furor. Bueno, aquí te dejo con las palabras de *Lirin*, que

Cristina Esteve

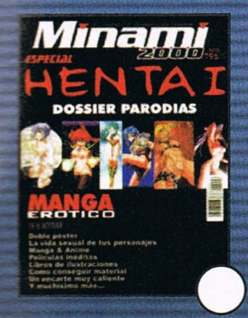


también es fan incondicional de la serie: "¿Cómo que "fan incondicional" a secas? Que a estas alturas no sepas que soy la número 1… XD (*NdArgo: glups*). Pues *Bárbara*, como acabo de decir, servidora es la fan *number one* de esta genialísima serie, ¡así que ya conoces a alguien! En el próximo número se publicará una primera parte de un extenso y detallado artículo que he escrito, y en el siguiente encontrarás la siguiente entrega ¡así que no dejes de comprar la revista porque habrá sorpresas! Bueno, un saludazo para ti por tener tan buen gusto, jeje ¡ah! de paso, no olvides visitar: www.shagojyo.net/saiyuki (auto publicidad que no falte XD)". Pues ya sabéis tod@s l@s fans de esta genial serie que no estáis sol@s por el mundo, *Lirin* os acompaña. ¡Un abrazo muy fuerte, *Bárbara*, y a seguir así!

…Y aquí me despido de vosotr@s con este correo especial pre-navideño. Que lo paséis muy bien estas navidades y abrigaos que seguro que va a hacer frío. Ya sabéis que si pasáis por debajo de una rama de muérdago tenéis que besar a alguien que os guste (típica tradición que ha llegado hasta Japón y el *manganime* xD). Ale, a besar se ha dicho. Dedico este correo de Navidad a mi amiga *Taria* que seguro que me está leyendo. ¡Sed felices y a pasarlo bien! ¡Nos leemos!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

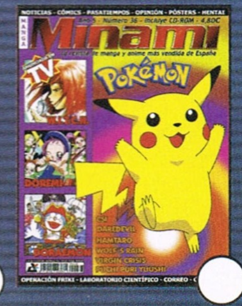



















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

EDICIÓN ESPECIAL 10º ANIVERSARIO

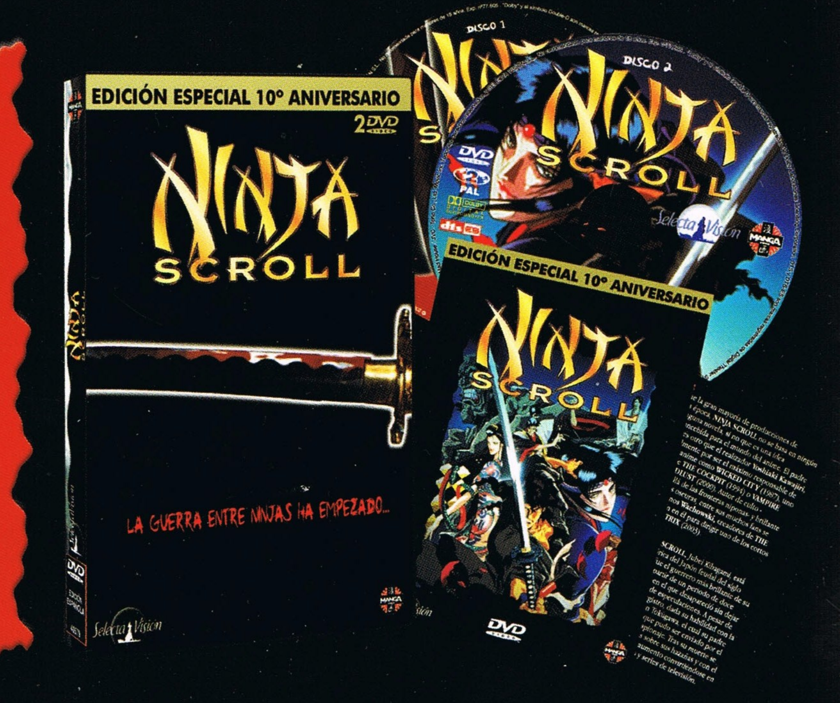


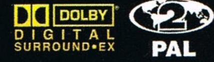
LA GUERRA ENTRE NINJAS HA EMPEZADO...



DISCO 1
Nuevo Master Digital Original 4x3 Full Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista al director Yoshiaki Kawajiri
Galería de imágenes
Trailer Japonés

DISCO 2
Nuevo Master Digital Enhanced 16x9 Wide Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista dobladores versión Inglesa (V.O sin subt)
Galería de imágenes
Trailer inglés
Ficha técnica, artística y de personajes
Datos de producción



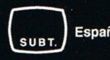














CONTIENE 2 DVD + FOLLETO



Selecta Visión S.L. c\Diputación 37, Local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

